no.597
1999年10/15
アミューズメント通信
OCTOBER 15, 1999

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月２回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第３種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル　☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

深刻な業界不況の続く中でのＡＭショーで

出展社は最大限努力

業界関係者入場は２日間で延べ約29,800人

上の写真はナムコの小間で、音楽ゲーム「ウンジャマ・ラミー」や新ガンゲーム「クライシスゾーン」などの展示部分とステージ

ＪＡＭＭＡ／ＪＡＰＥＡ共催による第37回ＡＭショーが九月九－十二日、東京・有明の東京ビッグサイトで開催され、七十八社（七十九社のうち一社が当日出展を取りやめた）が出展し、ＡＭ機および関連製品などを多数出品した。

会期中の入場者数は事務局によると、延べ四万八千八百十三人（報道関係を除く）で、前回に比べ一・三%減少した。前回は前半二日間の「招待日」については、招待券のバーコードにより実質入場者数と再入場者数を区別して集計していたが、今回はこれを区別せず入口で再入場者も含め入場する人を係員が数えて集計した。なお一般公開日は前回同様、入場券による実質入場者数となっている。

初日の「特別招待日」は延べ一万二千六百九十人（前回一万二千百七十七人）、二日目の「招待日」は一万七千百三十四人（同一万五千八百四十八人）で、前半二日間は前回より六・四%増加した。後半二日間の一般公開（有料）は計一万八千九百八十九人（同二万一千四百二十八人）で、一般入場者は前回に比べ一一・四%減少した。なおこれらには出展社カードを持たない出展社の社員も含まれている。

今回は入場者数が減少した上、展示小間が前回より二百十六小間も減りその分通路を広くとったため、従来のような混雑はほとんど見られなかった。しかし一方で、前回から三種類に増えた招待券方式、メダルゲーム機の扱い方など運営面の検討すべき課題は依然として残されている。

展示内容については、従来コンセプトの延長線上にあるものがほとんどで、とくに斬新なものはなかった。ＴＶゲーム分野では、ナムコのパズルの要素を加味した穴掘りゲーム、セガ社の動物捕獲ゲーム、サミーの対戦シューティングゲームなどが従来とは一味違ったものとして注目された。ＴＶ音楽ゲームはコナミ、ジャレコ、セガ社が新作を出品し、キーボードやマラカスなど楽器の種類が広がる傾向を見せ、またカラオケと併用したものまで紹介された。

その他アーケードゲーム機はプライズマシンが中心だが、例年に比べ新作が少なくなった。バンプレスト／ホープのエレメカ音楽ゲーム、サミー／エポック社のメカドライブゲームなど、ゲーム性があってだれもが楽しめるものにも関心が集まった。メダルゲーム機は凝った演出やフィーチャーを加味したものが主流で、とくにプッシャーゲーム機にその傾向が強く出ている。なおＡＭ自販機は数機種の出品にとどまった。

遊園施設と乗物機の分野もキャラクターを採用したものや演出に力を入れたものが多くなっている（出品内容は**6めん以下に**ＴＶゲームとメダルゲーム分野を、次号でこのほかの分野を詳報）。

左の写真上はカプコンの小間で「ナオミ」基板使用「スポーン」を同ゲームキャラの大きな人形のディスプレイとともにアピールした部分。

下はタイトーの小間でショベル運転ゲーム「パワーショベルに乗ろう!!」を大画面型キャビネットで展示した部分のようす

ＡＭショーで初めて

違法出品を黙認

電取法違反の電気乗物で

今回のＡＭショーには電気用品取締法違反で、出展規定にも違反する出品があったが、その事実を認識しながら撤去しないという例が初めてあった。スペインのファルガス・インダストリーズ社が出品した定置型乗物機などで、これは甲種電気用品として残されている「電気乗物」に該当することが確実だが、ショー事務局の高橋和治ＪＡＭＭＡ専務によると、電気用品取締法に基づく型式認可も、例外承認も得ていないとのこと。

電気用品取締法に違反する出品について、高橋氏は「電源を入れなければよいのではないか」とか、「子どもを乗せなければよいのではないか」（実際には電源を入れて子どもを乗せていた）とか述べている。しかし一方では、電気用品取締法に違反した出品ならば「直ちに撤去する」旨の通知を、ファルガス社に七月下旬送っている。

違法出品で、これほどまでに何らかの対応をしなかったのは、ＡＭショーで初めての例となる。

出展予定の

新声社が破産へ

ＮＭＫは銀行取引停止に

民間の信用調査機関調べによると、㈱新声社（東京都千代田区神田神保町、加藤博社長）が九月六日に事業停止し、自己破産申請の準備に入った。関連会社の㈱マルゲ屋（同、同）、㈱新声パブリッシング（同、同）も事業停止しており、三社合計で負債約二十五億円と見られている。

新声社は七一年設立の出版社で、八五年ごろからゲーム機プレイヤー向けの雑誌「ゲーメスト」、「ゲームジャーナル」など発行。ピーク時の九六年三月期で売上高が四十二億八千六百万円となり、同十月には借入金四億円を投じて本社ビルを完成させた。これら雑誌は不振に転じ、九九年三月期には売上高二十七億千三百万円と縮小していた。

関連会社のマルゲ屋はゲームグッズなどの小売業、ゲーム場オペレータで九五年七月設立。新声パブリッシングは出版物の企画、デザイン会社で九七年五月設立。いずれも自己破産の準備に入った。

また**㈱アールストン**（東京都中央区日本橋、稲次正年社長）が二回目不渡りを出し、九月七日に銀行取引停止となった。五月に倒産した㈱丸石産業の子会社で、九三年八月設立。業務用ゲーム機の販売会社だが、九七年以降は業績不振で、丸石産業の倒産後は休眠状態になっていた。負債七億円。

なお、内整理に入った前号既報の㈱エヌエムケイ（ＮＭＫ）は、二回目不渡りを出し、九月十六日に銀行取引停止となった。負債約六億円。

コナミ、中間期と通期

予想を上方修正

業務用、家庭用とも好調で

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は九月十三日、九月中間期と二〇〇〇年三月通期、同連結の業績予想を大幅に上方修正した。家庭用、業務用ともに好調の上、子会社の㈱コナミコンピュータエンタテインメント大阪（KCEO、本社大阪、樹下国昭社長）が株式公開したため。

修正後の九月中間業績予想は、売上高が六百五十億円（五月の前回予想では五百五億円）、経常利益は百三十五億円（六十二億円）、中間利益は百五億円（三十億円）となった。

修正後の通期（単独）では、売上高が千二百億円（千十億円）、経常利益が二百億円（百三十億円）、当期利益が百三十五億円（六十億円）と予想しており、大幅な増収増益になる見込みだ。

二〇〇〇年三月期連結の業績予想は、売上高が千四百億円（千二百億円）、経常利益が二百五十億円（百六十五億円）、最終利益が百六十億円（七十億円）になると修正した。

同社によると中間期では、国内で家庭用、業務用ともに市場にマッチした商品を多数投入できたことから、当初計画をはるかに上回る売上高を記録した。また新事業として「遊戯王」公式カードゲームが新作、リピートともに順調に伸ばした。家庭用ゲームソフトでは、野球、サッカーなどのスポーツゲームの定番タイトルが予想以上に売れた。業務用では国内で音楽シミュレーションゲーム機が伸ばしたほか、海外で（とくに欧州で）TVガンゲーム機「サイレントスコープ」が人気を博した。

KCEOが九月九日に店頭登録されたことに伴う株式売却益約七十五億円を、特別利益として計上する。コナミグループでは不動産の有効活用、維持管理の効率化推進などを図る目的で、不動産の売却を行なうが、これに伴い売却損約二十九億円を、特別損失として計上する予定。

タイトー、中間期と通期

大幅に下方修正

27億円の評価損で赤字に

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は九月十一日、九月中間期と通期の業績予想を下方修正し、四年ぶりに赤字となることを明らかにした。

修正後の九月中間期業績予想は、売上高が三百十億円（五月の前回予想では三百四十八億円）、経常損失が三十三億円（十五億円の利益）、中間損失が三十五億円（七億円の利益）となった。

修正後の通期では、売上高が六百五十億円（七百三十億円）、経常損失が二十九億円（三十億円の利益）、当期損失が三十二億円（十五億円の利益）が見込まれている。

同社によると、家庭用ゲームソフト「電車でGO！2」（PS用、三月十八日発売）が計五十八万枚と予想を下回る結果になった。また主力のゲーム場収入が堅調に推移したものの、写真シール機を中心としたシングルレンタル事業が苦戦したため、売上高が予想を下回る見通しになった。

中間期でマルチメディア関連在庫の評価損二十億円と、写真シール機など業務用AM機器の在庫評価損七億円を営業外費用に計上する。これにより企業体質の改善を図るとのこと。

タカラ、中間期と通期

赤字に下方修正

特別損失で113億円を計上

㈱タカラ（本社東京、佐藤安太社長）は九月二十二日、九月中間期と二〇〇〇年三月期（連結とも）の業績予想を下方修正し、赤字となることを明らかにした。

修正後の九月中間期の業績予想は、売上高が百六十七億円（五月の前回予想では百九十五億円）、経常損失は二十二億円（一億円の利益）、中間損失は百三十六億円（五千万円の利益）となった。

修正後の通期（単独）では、売上高が三百五十六億円（四百五十億円）、経常損失が二十二億円（十億円の利益）、当期損失が百四十一億円（八億円の利益）と予想している。

二〇〇〇年三月期連結の業績予想は、売上高が四百三十億円（五百億円）、経常損失が二十一億円（十一億円の利益）、最終損失が五十四億円（六億円の利益）になる、と修正した。

下方修正の大きな理由は、主力の玩具で昨年までのヒット商品がかげりを見せ、それに代わるヒット商品が出なかったため、大幅減収になることによる。また中間期において、在庫内容を全面的に見直し、評価損を計上する。さらに子会社と関連会社への投融資の損失に備える投資損失引当金、関係会社株式評価損、貸倒引当金を合わせ、百十三億円を特別損失に計上するため、大幅赤字が必至となった。

子会社の㈱タカラアミューズメントについては、九九年三月期まで特別損失を計上していなかったが、業績が回復しており今回の改革で計上する。その上で既存店の効率運営、コスト低減、在庫削減などを進め、黒字化をめざすとしている。

特許・実用新案 出願公告・公開

（9月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

九月六日＝「ゲーム機およびその駆動装置」、コナミ㈱（兵庫）、2945662、10-262139。「ゲーム機」、同、2945663、10-262142。「体感ドライブ装置」、同、2945884、9-157134。

九月十三日＝「遊技機の施錠装置」、サミー㈱（東京）、2948728、5-335521。「ゲーム装置」、㈱バンプレスト（東京）、日本サーボ㈱（東京）、2948770、9-39896。「シューティングライドゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2949176、4-135578。

特許出願公開

九月七日＝「遊技機」、㈱三洋物産（愛知）、11-239629。「景品取得ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11-239669。「遊戯装置」、同、11-239671㊖。「釣竿コントローラ」、同、11-239673。「携帯用電子機器」、ソニー㈱（東京）、11-239670。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、11-239672。「ゲーム機用コントローラ」、同、11-239674。

九月十四日＝「シンボル可変表示遊戯機」、高砂電器産業㈱（大阪）、11-244451。「遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、11-244452。「4本脚動物模型走行装置および競走ゲーム機」、同、11-244513。「ゲーム装置の制御を行う情報を記憶するディスク」、同、11-244538㊖。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、11-244453。「遊技装置」、㈱ソフィア（群馬）、11-244454㊖。「スロットマシン」、日本回胴式特許㈱（東京）、11-244455㊖。「特殊リールアクションを行う抽選機能を有するゲーム機」、㈱タイトー（東京）、11-244470。「景品把持装置とクレーンゲーム機」、同、11-244507。「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、11-244508。同、11-244529。同、11-244540。「ゲーム装置、ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、11-244531。「画像生成装置及び情報記憶媒体」、同、11-244532。同、11-244534㊖。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、11-244533。「ゲームシステム、ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、11-244535。「走行体の走行制御装置」、セイコープレシジョン㈱（東京）、㈱シグマ（東京）、11-244509。同、11-244510。「競争ゲーム装置」、同、11-244511。同、11-244512。同、11-244517。同、11-244519。同、11-244521。同、11-244522。同、11-244523。同、11-244524。同、11-244525。「走行体の駆動装置」、同、11-244514。同、11-244516。「可動体制御装置」、同、11-244515。同、11-244526。「走行体制御装置」、同、11-244518。「競馬ゲーム装置」、同、11-244520。「多人数ゲームシステム」、石原淳一（滋賀）、11-244528。「ゲームシステム」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、11-244530㊖。「携帯式ゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、11-244536。「カードゲームシステム」、ヤマハ㈱（静岡）、11-244537。「スキー遊技装置」、コナミ㈱（兵庫）、11-244539㊖。「ゲーム装置、ゲーム方法および可読記録媒体」、㈱コナミコンピュータエンタテインメント大阪（大阪）、11-244541㊖。「遊戯用乗り物」、㈱日立製作所（東京）、11-244542。

ショー関連スナップ

合同ショーパーティーにて（左から）トーケンの村松和生支店長、カプコンの辻本憲三社長（JAMMA副会長）、タカラアミューズメントの森健次郎氏、総商の木村雅三社長

合同ショーパーティーにて（左から）米国サミーの鈴木義治社長、インタックジャパンの大久保治光取締役、バンウェーブの吉川昌之社長、バンプレストの伍賀稔太社長

ナムコの昼食パーティーで（左から）ホクセイの高山輝美社長、ナムコの中村雅哉社長、ユウビスの川橋俊太郎社長、総商の木村雅三社長

AMショー開会式で柿原会長

高度情報化社会を強調

JAPEA山田会長は励まし合いなど

第37回AMショーの開会式は九月九日、東京ビッグサイトの会場前で行なわれた。

主催者を代表してJAMMAの柿原彬人会長は「今、新しいミレニアムという大きな区切りに差しかかり、科学技術はさらにジャンプアップし高度な情報化社会へと移ろうとしており、これに人々が対応していくための良きナビゲーターが必要となる。その大きな力となるのが面白い、楽しい、気持ちいいという〝遊び〟であり、〝遊び〟をビジネスとして追求しているのがAM業界だ。AMショーは、高度情報化社会を人々に身近に感じさせる絶好の機会となることを期待する。今後AMビジネスは時代の変化に伴い、店舗内から地域、世界へとリンクするネットワークビジネス、空間をトータルに演出するエンターテイメントビジネスへと広がっていくだろう。それには複雑なニーズの変化に柔軟に対応する独創性と新しい発想が必要となり、それによって人々に新鮮な潤いと喜びを与えていくことが業界を発展させることにつながると確信している」と述べた。

JAPEAの山田三郎会長は、「当業界が他の業界と同様に不景気の波が押し寄せ、大変苦労している状況の中で賑々しく開催されるAMショーは、互いに励まし合う機会ともしたい。こういう時こそ、人々の心に安らぎを与えているわれわれの業界が担う役割の大きさを痛感する。時代の流れによる構造的変革を考えた新しい施設を提供して、本当の意味での楽しさを与えていかなければならない。その大前提となる安全を第一として全力で取り組んでいきたい」と語った。

来ひんとして亀井静香衆院議員は、「経済がいくら成長しても、心の豊かさや潤いがなければ幸せとは言えない。健全娯楽を推進している皆さんの業界は、金儲けだけでなく、新しい技術を駆使して日本および世界の人々にもっと大きな喜びを与えてほしい」と述べた。

通産省機械情報産業局の林良造次長は、「わが国の経済は今、民間需要の回復力が依然として弱く、AM業界も製品の売上げや収益が厳しい状況にあるが、余暇活動の多様化に貢献する産業として今後ますます成長するものと期待している。この展示会が魅力的なアイデアの提供の場となり、国民が手軽に楽しめる質の高い機器の開発に一層努力する契機ともなることを願う」との与謝野馨通産大臣の祝辞を代読した。

建設省・建築指導課の小川富由室長は、「遊戯施設が今後とも人々に夢を与える施設として広く利用されていくためには、日ごろの適切な維持・運行管理の徹底など、安全確保に対する皆様の理解と協力を欠かすことができない。事故を未然に防止するための対策を一層徹底するよう望む」との関谷勝嗣建設大臣のメッセージを代読した。

テープカットは柿原会長、山田会長、林次長、小川室長、JAMMAの中村雅哉名誉会長の五氏が並んで行なった。

AMショー開会式で、上はテープカット、下は参加者のようす

業界団体の法人化

「中間法人」の道

法務省の研究会が報告書

JAMMAやAOUなど業界団体は、二年後にも社団法人という公益法人から、「中間法人」（仮称）へ移行する見通しになった。法務省の法人制度研究会（座長は星野英一東大名誉教授）が九月三日、公益法人と営利法人の中間に位置付けられる業界団体などの「中間法人」法制化に関する報告書をまとめ、発表したことによる。

法務大臣の諮問機関である法制審議会の民法部会は、この報告書に基づき検討作業に入り、二〇〇〇年度中の法案提出をめざす。早ければ二〇〇一年度にも施行され、業界団体などは公益法人から中間法人への移行が開始されることになるもようだ。

現行の民法は、不特定かつ多数の利益を目的とした非営利団体については、社団法人または財団法人の形で公益法人を設立できるとしている。しかし、業界団体などでは法人格を得る方法が他にないことから、公益性が低くても公益法人として設立許可を受けざるをえないという、制度上の矛盾に陥っていた。

中間法人というのは業界団体のような非営利法人であり、公益法人のように主務官庁の指導監督に服さないが、税法上の優遇措置を受けないもの——とされている。

合同ショーパーティー

参加者は25％減

中山前会長に感謝状贈呈

JAMMAとJAPEAはAMショー開催に伴い九月九日、東京・虎ノ門のホテルオークラで出展社を対象とした恒例の合同パーティーを開いた。

これはパーティー券（一万三千円）方式で行なわれ、参加者は約七百人で前回と比べ約二百三十人（二四・七％）減少した。前回も約二百五十人減少し、二年前に比べると五百人近く（約四一％）も減ったことになる。

今回も主催者の挨拶はなく、最初にJAMMAの柿原会長から前会長の中山隼雄氏に感謝状が手渡された。

合同ショーパーティーで、上は柿原氏から感謝状を受けとる中山氏

中山氏は、「任期途中で会長を辞したことは申し訳ないと思っている。しかしAM業界が今後どうなるかについては気がかりだ。AM施設は従来のような広さと内装だけが違って内容は同じというのでは通用しない。個性化、オリジナル化を指向した新しい施設作りを考えるべきで、メーカーにばかり頼っていてはいけない。メーカーも施設作りを共に考えながら商品を開発するべきだ。私は今後も業界の役に立ちたいと思っているので、将来性と意欲のある事業については相談に応じたい」と語った。

この後JAPEAの山田數夫副会長が、「暗い社会状況の中で健全娯楽を提供していくことはそれなりに苦労が多いと思うが、明るい社会になるようAM業界が少しでも貢献していきたい」と述べ、乾杯の音頭をとった。

中締めでJAMMAの辻本憲三副会長は、「産業の形態が急速に変わりつつあり、今までやってきたことが通用しなくなってきている。やりにくい時代だが、AM業界は新しい技術が生かせるという大きな特徴がある。この特徴を活用し工夫しながら対応していかなければならない」と述べた。

合同ショーパーティーにて（左から）ナムコの猿川昭義上席執行役員、カプコンの米倉建三部長、吉田昌稔常務、ミッチェルの尾崎ロイ社長

AMショー展示会場で（左から）エイブルコーポレーションの熊谷俊範社長、セイブ開発の浜田均社長

合同ショーパーティーにて（左から）ナムコの猿川昭義上席執行役員、岐阜特機の真鍋巧社長、ジャレコの金沢義秋社長（JAMMA副会長）

合同ショーパーティーにて（左から）エトナの中野哲雄社長、ミッドウエストの中西昭雄社長、SNKの高堂良彦社長、タイトーの松高誠三本部長

SCE「PS2」は

来年3月4日に発売へ

価格39800円、CATVとの接続も

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、久多良木健社長）は九月十三日、次世代家庭用TVゲーム機「プレイステーション2」（PS2）を、二〇〇〇年三月四日に本体価格三万九千八百円で国内出荷する、と発表した。名称はこれまで仮称だったが、「PS2」に決定、展開方針も明らかとなった。

「PS2」についてSCEは三月二日に、基本仕様を発表。128ビットCPU「エモーションエンジン」生産のため、東芝と合弁会社を設立し、ハードウェア生産準備を進めてきた（本紙第585号の記事参照）。本体と同時発売となるゲームソフトの開発が進んでいるところから、出荷日を確定することになった。海外向けは、二〇〇〇年夏にアジアで、同秋に米欧で出荷する予定。

「PS2」の本体(上)と、開発中のナムコ「鉄拳タッグトーナメント」

「PS2」では「PS」用のゲームソフトも楽しめる下位互換性を実現している。「PS2」用ゲームソフト開発については、国内八十九社、北米四十六社、欧州二十七社の計百六十二社がライセンス契約を交している。この中にはアトラス、SNK、カプコン、コナミ、サミー、サン電子、ジャレコ、セタ、タイトー、データイースト、テクモ、ナムコ、バンプレストも含まれており、ナムコ「鉄拳タッグトーナメント」、カプコン「ストリートファイターEX3」などすでに八十四タイトルの名前（多くは仮称）も明らかにされた。

さらにSCEはサードパーティーによるゲームソフト開発を支援するため、ツール・ミドルウェアのメーカー四十五社（海外含む）にもライセンス契約した。「PS2開発ツール」は二百万円で、まもなく発売される。とくに「PS2開発ツール」は、プログラムの実行やデバッグのための動作モードに加えて、Linuxベースのワークステーションとして使えることが大きな魅力となっている。

「PS2」は二〇〇一年をめどに開始される配信事業の端末に用いられることも明らかになった。計画によると、CATV網を活用して「PS2」をイーサネットで接続、大容量ハードディスクにダウンロードすることにより、ユーザーは幅広いコンテンツを入手できることになる。このため「PS2」用の機能拡張ユニットを、ネットワーク接続アダプターとして出荷する予定で、これとともに専用電子商取引サーバーの運用も開始する。これが実現すると、ゲームソフトや映画などのコンテンツをネット経由で受けとることができる。

任天堂が発表した

GBアドバンス

ソフト開発でコナミと合弁

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）はハンドヘルド型TVゲーム機「ゲームボーイカラー」と携帯電話を接続して専用の通信ゲームを楽しめるようにすることにした。二〇〇〇年四月に専用アダプターを発売し、同八月には専用機「ゲームボーイアドバンス」を発売する。これら専用のゲームソフト開発のため、コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）と合弁会社を十月中旬に設立することになった。九月二日、両社が発表した。

合弁会社の名前はモバイル21㈱で、任天堂とコナミが五〇%ずつ出資。うち一五%ずつ（計三〇%）を両社それぞれの社員にインセンティブ（報奨金）として与える。

任天堂はまず、「ゲームボーイカラー」と携帯電話（PHSを含む）を接続する専用アダプターを二〇〇〇年四月に出荷する。同時にモバイル21は、これに対応する「ゲームボーイプラス通信ゲーム」という新分野のソフトを出荷する。

次に任天堂は次世代ハンドヘルド機「ゲームボーイアドバンス」を二〇〇〇年八月に出荷し、専用ゲームソフトがモバイル21から出荷される予定。価格は未定。

「ゲームボーイアドバンス」は、32ビットCPUと反射型TFTカラー液晶画面（四〇・八ミリ×六一・二ミリ、解像度二四〇×一六〇ドット、最大六万五千色同時発色）を採用。単三アルカリ電池二本で連続二十時間使用できる。携帯電話との接続端子付きで、接続することでインターネットを楽しめるほか、通信対戦ができる。

さらに専用デジタルカメラを接続することにより、互いに対戦相手の顔を見ながら対戦できる。なお本体CPUは英国ARM社製CPUコアを採用する。

モバイル21はこれらの専用ゲームソフトを開発し、発売していく。また任天堂が開発している次世代家庭用TVゲーム機「ドルフィン」（仮称）でも、ハンドヘルド機と連動するゲームソフトを開発する。

山内社長は記者発表で「三年ほど前からゲームの質的転換を標榜してきた。ゲーム市場で今までの重厚長大型ソフトの時代は終り、軽薄短小型ソフトの時代に入った。その上で完成度を高めていく必要がある。新しい合弁会社はソフトメーカーの指針となる。五千万台に達する携帯電話と携帯ゲームがリンクして、その融合から新しいゲーム市場の土壌が出来てきた。それが合弁会社設立に至った理由で、これまでと違う角度でビジネスを展開していける、と強く期待している。なおDVDソフトは重厚長大型ソフトで、将来性はあまりない。ドルフィンでDVDを使う場合、少なくとも大容量のDVDという使いかたをせず、違った角度から開発に取り組んでいく」と語った。

上月社長はまた、「充実したインセンティブで優秀な人材を募るというシステムは、これまで日本にはなかった。合弁会社では百名の開発チームでスタートする。当初はGBカラー用の通信ゲーム、次にGBアドバンス用ゲームソフトへと本格化し、ドルフィン用にも着手する。新会社はできるだけ早く株式を公開したいと考えている」と語っている。

任天堂の山内社長は、パソコンでのネットワークゲームは日本では成長しないが、普及の急激な携帯電話とリンクさせることで、新しい（通信）ゲームの市場が生まれる――との考えを示した。

自販機4団体で

今年も安全推進

期間中に防犯セミナー開催

日本自動販売機工業会（事務局東京、小峯達男会長）など自販機業界の四団体は、今年も十月を「自販機月間」として自販機の安全推進運動を進めている。

これは自販機の設置、運営についての安全確保を徹底することにより、一般消費者の自販機への信頼性を高めることを目的に、毎年実施してきているもの。

今回は自販機の統一ステッカー貼付、据え付け基準の順守、環境対策、安全と防犯対策、景観との調和対策の五項目を重点テーマとしている。期間中に、警察庁から講師を招き自販機荒らしの状況と対応についての防犯セミナーを東京と大阪で開催するほか、景観調和対策の一環として一般公募による「第九回ロケーション大賞」選定などを実施する。

ほっとする安らぎに出会えます。

10月は自販機月間

平成11年10月1日(金)▶10月31日(日)

今年の自販機月間のポスターから

合同ショーパーティーにて（左から）サミーの里見治社長、バンダイの杉浦幸昌会長、SNKの高堂良彦社長、エイブルコーポレーションの熊谷俊範社長、泉陽機工の本田重正専務

合同ショーパーティーにて（左から）サノヤス・ヒシノ明昌の竹原善次常務、坂本真司専務、大阪娯楽機製作所／エイケイワークスの藤原忠社長、サノヤス・ヒシノ明昌の池元光課長、エイケイワークスの佐原茂行常務

合同ショーパーティーにて（左から）セガ社の鈴木久司副社長、ナムコの中村雅哉社長、総商の木村雅三社長、ナムコの橘正裕常務

98年度実態調査で業務用機器

販売は10%減

オペレーション収入は2.3%減

JAMMA、AOU、NSAの三協会は、九八年度の実績に基づく「アミューズメント産業界の実態調査報告書」を九月九日発表した。それによると業務用市場は八千二百七十一億円で前年度比四・一%減少し、二年連続のマイナス成長となった。

この調査は九三年から三協会の共同事業として「合同調査特別委員会」が担当し実施してきているもので、今回で六回目となる。実務はこれまでどおり㈶余暇開発センターに委託し、その費用を三協会で分担した。調査は今年六－七月、アンケート方式で実施。調査対象は業務用AM機の製造販売業者とオペレーターに家庭用TVゲームメーカーなどを加えた計千百四十六社（前回千二百八十六社）、うち有効回収三百五十二社（同三百二十九社）で回収率三〇・七%（同二九・二%）となった。

調査項目は業務用AM機の販売高、オペレーション収入、家庭用ゲーム機・ソフトの販売高で、うち業務用AM機の機種別販売高の分類に、今回から音楽ゲームの項目を追加している。

調査結果によると九八年度（九九年三月まで）は、業務用製品販売高が千九百八十二億円で前年比九・七%減、うち国内向け販売高は千四百九十八億円で一〇・四%減となり、過去四年間で初めて落ち込んだ。また輸出は四百八十四億円で七・四%減と二年続けて後退した。

オペレーション収入については六千二百八十九億円で二・三%減少した。これまでの推移を見ると九五年度に拡大し二年間横ばいだったのが、九八年で縮小した。

なお家庭用TVゲーム市場については、ハードが四千七百十六億円で七・八%減、ゲームソフトが六千二百十二億円で七・一%増、合わせて一兆九百二十九億円で〇・一%増となった。

同報告書は一部千円（会員外は二千円）で、JAMMA事務局から販売されている。

業務用AM機の製品販売高とオペレーション収入の推移

OP収入と製品販売高の合計
オペレーション収入
製品販売高
8,000
6,000
4,000
2,000
（億円）
94 95 96 97 98年度

セガ社ATPの

JPガール選ぶ

10月にもユニット名決定

セガ社は同社ATP「ジョイポリス」（JP）のキャンペーンガールとして三人をこのほど選び、十二月からJPのプロモーション活動に参加させると八月三十一日発表した。

これはサンミュージック（本社東京、相沢秀禎社長）が八月二十日開催したタレントオーディションに協力して設けられた「ジョイポリス賞」の受賞者を選考したもの。

選ばれたのは東京都出身の井村有希さん（一九）と猪浦里沙さん（一七）、千葉県出身の小野真弓さん（一八）。三人はサンミュージックに所属し一年間レッスンを受けた後タレントとなるが、十二月からJPのイベント用ポスターや雑誌広告のモデルとなり、全国七ヵ所のJPでのイベントなどにも出演する。

また三人でユニット（名称は公募で十月中旬にも決定）を結成し、十二月に音楽CDデビューを予定している。セガ社は三人のタレント活動をバックアップするとともに、三人のデビュー曲やプロモーションビデオにもJPのブランドイメージを反映させていく。

論潮

発展か後退か

「よりワイドに、より親密に。業界の環境整備に努めています」、「さらなる成長のために、コミュニケーション活動も積極的です」、「充実した組織。緊密な連携で、業界全体の発展に寄与しています」などなど。意味のない能書きというわけではない。JAMMAの広報用カタログ「JAMMAプロフィール」に掲げられている、いくつかの見出しの例である。

風営法で不当に規制されているAM業界の環境が整備されている、という認識は、不況にあえぐAM業界にとってはおよそ似つかわしくないものである。AMショー出展規定などを事務局ベースで次々と無視していいことにならないし、そもそもAMショー、AM業界は成長より、むしろ後退しているのが分からないのだろうか。JAMMAの会合は総会を除いてすべて公開されていないのは、コミュニケーション活動にまったく消極的だと言うべきである。JAMMAが業界全体の発展に寄与しているなら、現在さらに深刻化している業界不況をどう説明するのか。

疑問だらけである。なすべきことを放り出しておいて、事態の悪化には知らんぷりをし、それですべてうまく行っているのは自分のおかげだとするような、そういう態度に対し会員の多くは不満を持っている。株式を店頭公開している某メーカーの社長は、「退会するしかないのか」と怒りをあらわにしているほどだ。

JAMMAから送られてくる資料には無意味なものが多いが、「雇用調整金の指定業種について」は、統計的に不況業種と指定されると、労働力削減時に国から雇用調整金が出るというもので、AM業界が不況業種に指定されるのを促す策動。「児童買春、児童ポルノ規制法のお知らせ」は、TVゲームで児童ポルノの表現ができるのではないかという、いらぬ節介。そこまでAM業界は堕落しなければやっていけなくなるのか。健全な業者を虚仮にするようなことは止めてほしい。

キョクイチ

駒井社長の母 八重さん死去

駒井八重さん（こまい・やえ＝駒井徳造キョクイチ社長の母）九月八日に老衰のため死去。九十二歳。告別式は京都市南区西九条仏現寺町のシティホールで九月十日午後二時から行なわれた。喪主は次男徳造（とくぞう）氏。

人事異動

コナミ

（9月13日）社長室長（管理本部長）常務宮内清▽管理本部長、管理本部総務部長稲富英利▽同本部人事部長、森泉次郎

シグマ

（9月16日）技術サービス部長、柴田衛
（10月1日）兼開発・製造部門担当、常務福田治夫▽新規事業開発室長（開発・製造部門担当）
▼機構改革＝新規事業開発室を新設

取締役森川捷平

アルゼ

（9月24日）兼開発本部長、社長岡田和生▽退任（執行役員開発本部長）横川直樹

よみうりランド

（10月1日）総務部長、番井晃▽経理部長、清都真弘
▼機構改革＝①カントリークラブ事業部、ゴルフ倶楽部事業部、ゴルフ管理部を統合し、ゴルフ事業部とする、②ランド事業本部を再編し、遊園地事業部、ホテルスポーツ事業部とする

事務所移転

㈱ナムコ・営業三部高崎事務所＝群馬県前橋市天川大島町三の三の六、☎（027）243－4631、小松健人所長。

朝陽物産㈱＝京都市左京区田中関田町二十二の八、☎（075）721－4397、岩本光吉社長。

16面にもニュース

37th Amusement Machine Show

AM通信社より感謝をこめて

アミューズメントマシンショー 各社出展内容

日本のAM機の開発は、とくにTVゲーム機を中心に世界的な影響を与えており、AMショーは今後のAM市場の動向を知る上で重要な展示会となっています。今回のショーでも多数の新作が発表され、ここに掲げる特集は、各出展社の新製品を中心とした主な出品内容と展示のようすを伝える写真で構成したものです。

なお掲載については紙面の都合により、本号では①業務用TVゲーム機と②TV音楽ゲーム機、③メダルゲーム機分野のみとし、次号で④その他アーケード機（プライズマシン、占い機、AM自販機などを含む）、⑤遊園施設（映像シミュレーターを含む）・乗物機、⑥その他（部品、景品、硬貨メカなど）を掲載します。その中で注目すべき製品は太字で示しました。

さて小社の小間（上の写真）ではAMショー特集号（無料配布）を通じて、ご購読申し込みを受け付けました。各地から多くのご愛読者の方々が小社の小間にお立ち寄り下さり誠にありがとうございました。（編集部）

TVゲーム機

ゲーム性に新しい試み ジャンルは多様化傾向

TVゲーム分野は今回も多数の新作が発表された。とくに新機軸となるような話題作はなかったが、セガ社のジープによる動物捕獲ゲーム、ナムコのボールをける操作を加えたサッカーゲーム、サミーの対戦シューティングゲームなど、新しい趣向を採り入れようとする開発意欲が見られた。

ゲームジャンルは格闘ゲームが激減し、ガンゲームやシューティングゲーム、音楽ゲーム（次の項にまとめて掲載）が増え、全体として多様化する傾向にあるが、来場者の人気を集めたのは音楽ゲームとカプコンやテクモの格闘アクションゲームだった。その他のジャンルでは、ナムコがパズルの要素を加味した穴掘りゲームを披露し注目された。

ハード面では今回は新基板の発表はなかったが、従来基板の能力をフルに使う方向での開発が進められている。とくにCG画像表現が一段と向上しており、格闘ゲームとドライブゲーム、ガンゲームの画像処理がさらに高度なものになった。

SNK

戦闘ヘリで恐竜をやっつけながら助けを求める人を救出していくという夢工房開発ネオジオソフト「原始島2」（九月二十七日発売、本紙前号「話題のマシン」参照）を披露した。

また派手なアクションを盛り込んだCGドライブゲーム機でテンキーによるプレイヤー登録機能も搭載した米国アタリゲームズ社製「サンフランシスコラッシュ2049」（十一月発売予定で予価百五十八万円）、都市の中でエイリアンを狙撃し四つのミッションをクリアしていく米国ミッドウェー社製CGガンゲーム「インベージョン」（十二月発売予定、「ビーストバスターズ2」からの改造用基板キット販売で予価二十九万八千円）を紹介した。

なお同社小間では「ザ・キング・オブ・ファイターズ99」も出品し、一般公開日に同ゲームのコスプレコンテストを実施し盛り上げた。

カプコン

アメリカンコミックを採用し立体フィールドを駆け巡りながら戦う武器アクションゲームで、四台まで同時通信対戦／協力プレイができ、接続台数によってモードが異なるという「スポーン」（「ナオミ」基板使用）、キャラが忍者のように画面内を飛び回り剣などを駆使しながら敵をやっつけていくアクロバット的なアクションゲーム「ストライダー飛竜2」（「PS」基板使用）を披露した。

また縦スクロールのシューティングゲームで、エイティング／ライジング開発「魔法大作戦」シリーズ三作目として大幅にグレードアップした「グレート魔法大作戦」（「CPシステムII」基板使用）を参考出品した（以上三機種とも発売日未定）。

カプコンの小間で右は「ストライダー飛竜2」の展示とコスプレ、下はキャラのディスプレイでPRした「スポーン」の展示

SNKの小間で上は「サンフランシスコラッシュ2049」、右上は「インベージョン」、右下は行列を作った「KOF99」

37th Amusement Machine Show

なお同社とSNKのキャラを使った開発中の格闘ゲーム「SNK・VS・CAPCOM」（「ナオミ」基板使用）の一部イメージ映像も紹介した。

コナミ

同社ミニゲーム機「チャンプ」シリーズの新作「ステップチャンプ」を披露。これは三人用でフットスイッチをタイミングよく踏むだけの操作になり、スポーツ競技やダンスなど二十種類以上のゲームがある。

彩京

縦スクロールシューティングゲームシリーズ第三弾で、ため撃ちレベルの調整ができるなどゲーム性の幅を広げパワーアップした「ストライカーズ1999」（十月中旬発売予定で基板OP価格十八万八千円）、ストーリーモードを追加した二台通信麻雀ゲーム「対戦ホットギミック3」（八月上旬発売で基板OP価格十七万八千円、本紙第594号「話題のマシン」参照）を出品した。

サミー

縦スクロールシューティングゲームで、二人用の場合に2P側戦闘機が画面上部から、1P側戦闘機が下部からそれぞれ攻撃し合うという新しい試みの対戦形式を採用した「チェンジ・エアブレード」を参考出品した。

ジャレコ

新キャラ三人を追加した麻雀ゲーム「アイドル雀士・スーチーパイIII」（「ナオミ」基板使用。総発売元はセガ社。ROM基板キットOP価格十六万八千円で九月下旬発売。本号「話題のマシン」参照）を出品した。

セガ社

〝職ゲー〟シリーズ第四弾で、救急車に乗せた負傷者にダメージを与えないよう病院まで疾走するというドライブゲームに新要素を加味した「救急車」（十月下旬発売予定で予価七十二万円）を「モデル3」使用の新作として披露した。

このほかはすべて「ナオミ」基板使用。ジープを運転しながら動物を追いかけてロープとネットを飛ばし捕獲していくという新趣向のドライブアクションゲーム機「ジャンボ！サファリ」（九月末発売予定でDX型予価百五十八万円、本号「話題のマシン」参照）、発射ボタン付きレバーを握りマシンガンやランチャーで敵をやっつけていくアクションシューティングゲームで、二人対戦プレイの通信モードもある「アウトトリガー」（十月下旬発売予定で予価百九十八万円）、通信プレイもできる2Pキャビネット仕様にした「F355チャレンジ・ツイン」（十月発売予定、価格未定）、競走馬を育ててレースに出走させる最大八人用ゲームで馬のデータを記録する磁気カードを採用した「ダービーオーナーズクラブ」、また「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」を基に表示される文字をキーボードで素早く入力するとゾンビが倒れるという「ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド」（参考出品）を披露。

また「ナオミ」用ROM基板タイプとして、バトルサークル内でおもちゃのキャラが戦う「トイファイター」（本紙前号「話題のマシン」参照）、連携プレイや選手固有の動きを大幅に加えた「ダイナマイトベースボール99」（十月下旬発売予定、予価十四万八千円）、CG画像となり最大四人まで通信プレイができるなどグレードアップしたパズルゲーム「セガテトリ

右はセガ社「ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド」

上はセガ社「ジャンボ！サファリ」のプレイのようす

左の写真は足でプレイするコナミ「ステップチャンプ」の展示

下の写真は彩京の小間のようす。実写撮り込み麻雀ゲームのキャラも登場しアピールした

セガ社「職ゲー」第四弾「救急車」の展示

上の写真はボタン付きレバーを操作し敵を探して攻撃する通信プレイも可能なセガ社「アウトトリガー」の展示

右の写真は馬を育ててレースに挑むセガ社「ダービーオーナーズクラブ」のようす

サミーは対戦シューティングゲーム「チェンジ・エアブレード」を参考出品

左はジャレコの小間で「スーチーパイIII」と「ロックントレッド2」の展示部分

左は総商の小間で、カネコ「パニックストリート」など各社TVゲーム機を紹介

右の写真はいずれもタイトーの小間にて、上は本物のショベルを展示して盛り上げた「パワーショベルに乗ろう!!」のステージ、下は麻雀ゲーム「麻雀王」を四人通信対戦プレイで展示

上はタイトーの旅客機操縦ゲーム機「ランディング・ハイ・ジャパン」

37th Amusement Machine Show

37th Amusement Machine Show

AMショーで話題のＴＶゲーム画面

本紙「話題のマシン」に掲載したものは、ここでは省略しました。

ランディング・ハイ・ジャパン
（タイトー）

救急車
（セガ社）

アウトトリガー
（セガ社）

スポーン
（カプコン）

サンフランシスコラッシュ2049
（アタリゲームズ社／ＳＮＫ）

ぷよぷよＤＡ！
（コンパイル／セガ社）

ダイナマイトベースボール99
（セガ社）

サンバＤＥアミーゴ
（セガ社）

ストライダー飛竜　2
（カプコン）

インベージョン
（ミッドウェーゲームズ社／ＳＮＫ）

麻雀王
（童／タイトー）

セガテトリス
（セガ社）

ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド
（セガ社）

ラップフリークス
（コナミ）

ステップチャンプ
（コナミ）

ス」（仮称、十月下旬発売予定で予価十四万八千円）を展示した。

なお人気ＳＦ映画のレースシーンを再現した次期レースゲーム「スターウォーズエピソード１・レーサーアーケード」のイメージ映像も紹介した。

総商

カネコ〝パニック〟シリーズ最新作で新キャラを加えるなどバージョンアップした「スーパーカネコシステム」対応「パニックストリート」を紹介。このほか各メーカーの新作を展示した。

タイトー

ショベルを運転しいろいろな作業する「パワーショベルに乗ろう!!」（本紙第594号と前号「話題のマシン」参照）をメインに、「Ｇネット」第六弾のカードパズルゲーム「フリップメイズ」（同前号参照）、同第七弾の麻雀ゲームでプロ雀士との対局または四人通信対局ができる童開発「麻雀王」（ＧカードＯＰ価格十万八千円で発売日未定）を披露。

またＡＮＡの協力によるフライトシミュレーションゲーム機で、五種類の旅客機と六つの空港から選んでプレイする「ランディング・ハイ・ジャパン」を参考出品した。

テクモ

グラフィックを向上させ新キャラを加え、爆薬などの仕掛けや新システムなどを採用しグレードアップした「デッド・オア・アライブ２」（「ナオミ」基板使用。十月発売予定で基板ＯＰ価格二十六万八千円）を中心に、「ＴＰＳ」第八弾のミニパニックゲーム「とんでもクライシス」（本紙前号「話題のマシン」参照）、同第九弾で一対一または二対二（四人同時プレイ）で展開する格闘バスケットボールゲーム「１オン１ガバメント」（ジョルダン開発、参考出品）を披露した。

またタッチパネルによるバラエティーゲームで新ゲームをインターネットからダウンロード供給することもできるオーストリアのファンワールド社製「フォトプレイ」を展示。このほか「ＴＰＳ」の次期ゲーム「ザ・ブロック崩し」と「クレイマン・ガンホッケー」などをデモ映像で紹介した。

左の写真はテクモの小間で、ＣＧ格闘ゲーム「デッド・オア・アライブ2」の展示のようす左はバンプレストの小間で、業務用ＴＶパズルゲーム「グンペイ」の展示部分

写真はナムコの小間にて、上はボールをける動作を採用した「ワールドキックス」、下は新ガンゲーム機「クライシスゾーン」

ナムコ

ペダルで攻撃と回避態勢を使い分けるガンゲーム〝クライシス〟シリーズの新作で、弾が当たった敵が吹き飛びガラスや書類などが粉々に砕け散るというリアルな破壊シーンに特徴がある一人用「クライシスゾーン」（「システムスーパー23」使用、ＤＸ／ＳＤ、十一月発売予定）を披露。またＣＧサッカーゲームで移動と方向はレバーで行ない、パスやシュートは足元にあるサッカーボール型スイッチをけるという新しい試みを採用した四人用「ワールドキックス」（「ナオミ」基板使用、ＤＸ／ＳＤ）を参考出品。

基板タイプとして、ブロックの連鎖崩れと酸素ボンベの残量に注意しながら、ブロックを消して地下へどんどん掘り進んでいくという単純だが奥が深い新タイプのアクションパズルゲーム「ミスター・ドリラー」（「システム12」使用。十一月発売予定）、占い師が出す質問に答えながら運勢を向上させていくという占いをテーマとしたクイズゲーム「開運クイズ・バラ色マイフューチャー」（仮称。「システム12」使用。十二月発売予定）を展示した。

バンプレスト

ハンドヘルドゲーム機「ワンダースワン」のパズルゲームソフトを業務用に移植したもので、四種類のラインを描いたパネルを並べてフィールドの左端から右端までラインをつないで消す「グンペイ」を出品した。

ビーアンドエフ

王のキャラがチャンスなどを予告するイベントがあるタイマー制麻雀ゲームの中日本プロジェクト製「雀帝」（Ｂ＆Ｆが総発売元で九月十三日発売、基板ＯＰ価格十三万八千円）を出品。またテクモの新ＴＶゲームは同社が総販売代理店となったことを明らかにした。

グレート魔法大作戦
（エイティング/ライジング/カプコン）

ストライカーズ1999
（彩京）

チェンジ・エアブレード
（サミー）

クライシスゾーン
（ナムコ）

デッド・オア・アライブ　2
（テクモ）

ワールドキックス
（ナムコ）

ミスター・ドリラー
（ナムコ）

１オン１ガバメント
（ジョルダン／テクモ）

ウンジャマ・ラミー
（ナムコ）

開運クイズ・バラ色マイフューチャー
（ナムコ）

パニックストリート
（カネコ）

韓国製ＴＶゲーム機

ジャンプジャンプ
（デジピクス・エンタテイメント）

ＶＡＭＦ×½
（ダンピ）

スノーファイター
（イオリス）

ニュークロスパン
（Ｆ２システム）

パズルピース
（ソフトブリッジ）

ジャンピングブレーク
（Ｆ２システム）

ザ・レジェンド・オブ・シルクロード
（ユニコ電子）

ワンダーロジック
（Ｆ２システム）

漫充堂

次々と襲ってくる敵を倒しながら進んでいくアスパイア開発格闘ゲーム「ガイアクルセイダーズ」、画面内の宝石を集めて面クリアをめざす韓国プロマット社開発「ヨーヨーマンアドベンチャー」を紹介した。

ユウビス

ギャルと勝負する花札ゲーム「遊華」（ゆうか）を参考出品した。

韓国ＫＡＭＭＡ

六社が共同小間で出展し、うち四社がＴＶゲーム機を出品した。

イオリスは、雪合戦をテーマに雪玉を投げ合って相手を倒す「スノーファイター」、固定または動く二つの画面の異なる部分を時間内に探し出す「ヒドンキャッチ２」、ジグソーパズルゲーム「リボン」を展示。

Ｆ２システムは、八×八のマス目に同色のボールを縦横斜めに一列に並べて消していくパズルゲーム「ニュークロスパン」、ブロック崩しタイプのゲームで破壊したブロックからさまざまなアイテムが出てくる「ジャンピングブレーク」、麻雀牌タイプのブロックを移動させながら同じ絵柄のブロックを揃えて消していくパズルゲームの「ワンダーロジック」、戦いを挑んでくる相手を次々と倒しながら進んでいくストリートファイトがテーマの格闘アクションでダンピ開発「ＶＡＭＦ×½」（バンパイアウルフ・ジュニア）などを紹介。

デジピクス・エンタテイメントは、同社32ビットゲーム基板「ブイレンダ・ゼロ」と同基板使用ゲームとして、宙に浮かぶプレートなどに飛び移りながら障害を避けて空から海中まで降りていく「ジャンプジャンプ」、ジグソーパズルゲームのソフトブリッジ開発「パズルピース」を出品した。

ユニコ電子は、剣などの武器で戦うアクションゲーム「ザ・レジェンド・オブ・シルクロード」を出品した。

左の写真はビーアンドエフの小間で同社が総販売元となったテクモの新ＴＶ機などの展示

左は韓国ＫＡＭＭＡの共同小間にて、ＴＶゲーム機を中心にアーケードゲーム機も出品

ＴＶ音楽ゲーム

使用楽器の種類が増え ゲーム内容の幅広がる

ＴＶ音楽ゲームは、コナミ、ジャレコ、セガ社、ナムコの五社が計十七機種の新作を出品した。

この分野も鍵盤のキーボードやマラカスなど使用する楽器の種類が増えるとともに、カラオケと併用したものなどが披露されジャンルが広がりつつあることを示した。

コナミ

新タイプとして、両手に丸いコントローラーを持って叩いたり振ったりしてリズムを奏でるという操作方法と、最初にプレイヤーがマイクで音声を入力すればゲーム中にラップ音声として流れるシステムを採用した「ラップフリークス」（仮称）、白黒のキーボードで演奏する「キーボードマニア」（特定業者のみに限定し披露）、「ＤＤＲ」と第一興商「ＤＡＭ」を接続し歌いながら踊るという「ＤＤＲカラオケＭＩＸ」（仮称）を参考出品。

またシリーズの新作として、新曲を三十曲以上追加し計七十曲近くも内蔵した「ＤＤＲサードＭＩＸ」（十一月発売予定で価格百二十六万円）、六方向フットパネル使用で四台まで通信プレイ可能な一人用「ＤＤＲソロベースＭＩＸ」（九月二十日発売。本号「話題のマシン」参照）、ボタンが増え新曲を追加した「ビートマニアⅡＤＸ・セカンドスタイル」（九月二十七日発売。同）、バージョンアップ版「ビートマニア・フィフスＭＩＸ」（本紙前号「話題のマシン」参照）、新モードを追加した「ポップンミュージック３」（同）、同機にフットスイッチを加えダンスバージョンにした二人用「ポップンステージ」、邦楽アーチストを採用した「ダンシングステージ・フィーチャリング・ドリームズカムトゥルー」と多彩な機種を展示した。

ジャレコ

レベルに応じて難易度が変化していくステッピングゲーム機「ステッピングステージ２・スプリーム」（九月下旬発売。本紙前号「話題のマシン」

37th Amusement Machine Show

上の写真２枚はセガ社のマラカスシミュレーションゲーム「サンバＤＥアミーゴ」のプレイのようすと同機をアピールしたステージ

上の写真はコナミ「ポップンステージ」の展示

両手に付けたコントローラーを何かに当ててリズムをとるコナミ「ラップフリークス」

参照）、安室奈美恵など日本の人気アーチストの曲を採用し新モードも加えた「**ロックントレッド２**」（九月中旬発売。本号「話題のマシン」参照）、「ＶＪ」の第二弾としてゴダイゴなどの曲を採用した「**レイブマスター**」（八月上旬発売、改造キット二十四万八千円）を出品。

またヒット曲百曲から選んで画面を見ながらカラオケと同じように備え付けのスタンドマイクで歌うが、途中で伴奏が狂うので惑わされないよう歌えるかどうかを試すという「**スターメーカー**」（ショーでは「ジ・オーディション」の名で出品し後に名称変更。十一月発売予定）を出品。同社ではこれを〝音ゲー〟ではなく〝歌ゲー〟と呼んでいる。

セガ社

備え付けのマラカスを両手に持ち、ラテンのリズムに合わせて画面指示どおりにタイミングよく上中下段と踊るように振り分けていき、途中でポーズをとれという指示も出る二人用「**サンバＤＥアミーゴ**」（「ナオミ」基板使用、十二月発売予定）を披露した。

また譜面上を流れてくる四方向を示したキャラに合わせリズムよくボタンを叩くと画面のキャラがダンスするゲームで、二人用では途中で上手な方が相手譜面に〝お邪魔キャラ〟を送り込むというコンパイル開発「**ぷよぷよＤＡ！**」（「ナオミ」基板）を参考出品した。

ナムコ

ＳＣＥの「ＰＳ」用音楽ゲームソフト「パラッパラッパー」（九六年）の第二弾ソフト（九九年三月）を業務用ゲーム機化した「**ウンジャマ・ラミー**」（「システム12」使用。十一月発売予定）を披露。これは操作をスケルトン仕様のギター型コントローラーにしたもので、スイッチやレバー、ターンテーブルなどが付いている。

また米国バーチャルミュージックエンターテイメント社（ＶＭＥ）が二年前に発売した「ＰＳ」用音楽ゲームを業務用化した「**クエストフォーフエイム**」（「システム12」使用）を参考出品。これはドラムを加えてギターとのセッションプレイができるようにし、曲も新しくしたもの。

日光堂との提携によりカラオケと融合したギター演奏ゲーム機「**ミリオンヒッツ**」（十二月発売予定）を披露。これはカラオケに合わせ歌詞のメロディーをギター音で出すもの。以上二機種の備え付けギターは、ピッキングスイッチの代わりに指で触れるだけで音が出るタッチスイッチ機構を採用している。

右の写真はジャレコが〝歌ゲー〟として参考出品した「スターメーカー」（「ジ・オーディション」を名称変更）の展示

上の写真は音楽ゲームをアピールしたナムコのステージ部分、左は「ウンジャマ・ラミー」の展示

メダルゲーム機

いろいろな演出を加味　プッシャー機に趣向を

メダルゲーム機分野は基本的なゲーム内容に新規性は見られなかったが、さまざまなフィーチャーや演出面に工夫を凝らすという方向での開発が進められている。とくにメダルプッシャーゲームにその傾向が強く、フィールドにメダルを大量に落とすための条件や仕掛けに新しい趣向を採り入れたものが目立った。

このほか子ども向けも多いが、今回はＴＶゲームなどである程度遊べるようにしたものが増える傾向を示した。

ガゼル

パチンコ台をアレンジしたＴＶスロット「メダルチャンプ」の第三弾「**ルパン**」と第四弾「**モンスター**」バージョンを、八台までのリンク通信システムとメダル貸／両替機構付きで紹介した。

カトウ製作所

ＬＥＤドットマトリクス画面を使用したミニアップライト型キャビネットで、タイミングよくボタンを押すゲームなどシリーズ化していく「**チャイルド倶楽部**」を参考出品した。

カプコン

発射ボタン付きバーハンドルで画面上の潜水艦キャラを操作し、海上に現れる敵キャラ（払い出し枚数を表示）を撃沈していく「**がんばれマリン君**」を出品した。

北日本通信工業

帽子の順番を当てる六人用「**ダンシングハット**」、ロボキャビネットの「スーパーロボット」「ロックンレット」など展示。

コナミ

競馬場をテントで覆ったような外観の十二人用競馬ゲーム機で、馬の調教などデータを保存できる磁気カードを採用した「**Ｇ－リーディングサイアー**」、縦型ワイドＴＶ画面を採用したキャビネットでスロットやポーカーなどゲームソフトをＣＤ－ＲＯＭで交換できる「**スティングネット**」、液晶画面付きメダル落とし「**ボンバーチャンス**」、野球をモチーフにした「**パワフルチャンス**」などを参考出品した。

こまや

四人用ルーレットゲーム機で、中央ドーム内を三つの大きなボールが転がり一直線に並んで止まるとメダルが払い出される「**コロコロビンゴ**」を披露した。

サミー

同社初のＳＣ向けＴＶメダルゲーム機シリーズとして、線路の分岐点でタイミングよくボタンを押し進行方向へ汽車を走らせる「**お宝ロコモ**」、

カラオケに合わせメロディーをギターで弾くナムコ「ミリオンヒッツ」

ギターとドラムのセッション演奏ができるナムコ「クエストフォーフェイム」

37th Amusement Machine Show

コナミの「ＧＩリーディングサイアー」(左上)、「スティングネット」(左下)、「ボンバーチャンス」(上)の展示のようす

上の写真はガゼルの小間で「メダルチャンプ」など、下はカトウ製作所の小間で「チャイルド倶楽部」などの展示

水槽の中を泳いでいる金魚をボタンでタイミングよくすくい上げていくという「**ドキドキ金魚すくい**」、景品を吊るした紙を弾丸で撃ち抜き景品を落とすというガンゲームをモチーフにした「**シャテキッズ**」の三種類を披露した。

〝パチスロレボリューションシリーズ〟第五弾「**仮面ライダーＶ３**」、スロットとルーレットで絵柄を合わせる〝ファイヤートレインシリーズ〟第二弾でビンゴの要素を加えた「**ファイヤービンゴ**」、またプッシャーにメカスロットや多彩な演出を加えた十二人用「**シックスティーズ・ドリーム**」などを出品した。

シグマ

「ザ・ダービー・マークⅥ」のバージョンアップ版「**ヒルクレストパーク**」、シューティングを加味したプッシャーゲーム「**キャノンシップ**」、メカ３リールスロットマシン「ウィニングホイール」シリーズの「**フリーアンドワイルド**」と「**スーパーホットセブンズ**」、「**ポッチーストライク**」、ＴＶポーカー「**ウィニングトンネル・ジョーカーポーカー**」、ＴＶスロット〝スーパー８ウェイズシリーズ〟の「**ウィニングホイール・ボーナススピンＸ**」と「**モンジロウ**」などを出品。

また子ども用として、レバー操作でＴＶ画面上の列車を走らせ、モンスターの攻撃を避けてゴールをめざす「**宇宙特急メダリアン**」（ＯＰ価格二十七万八千円）を披露。

セガ社

水上を六台のボートが水をきって走る十二人用競艇ゲーム機で、オリジナル選手も入力できるほか大画面での実況中継映像（「ナオミ」基板使用）も映し出される「**ボートレース・オーシャンヒーツ**」（十二月発売予定）、最大十二人用プッシャーゲーム機で、二段のフィールドやルーレットによるスゴロクを加え、メダルを大量に落とす六両連結の貨車が上部を走るなどの演出がある「**ギャラクシードリーム**」（参考出品）を披露。

また子ども用として、トラックボール操作でＴＶ画面上のボールを転がすパターゴルフゲームの「**チャレンジゴルフ**」を参考出品した。

タイトー

遺跡をモチーフにした二人用プッシャーゲーム機で、波打つコースにメダルを転がし奥の遺跡の中に入るとルーレットが点滅するなどフィーチャーを加味した「**ロトポリス**」（参考出品）、ハンドルで画面上の電車を走らせアタリの駅で止める「**メダルゲッター電車でＧＯ！**」（九月中旬発売でＯＰ価格三十二万八千円）を出品した。

セガ社の「ボートレース・オーシャンヒート」（上）と「ギャラクシードリーム」（下）のようす

上の写真はシグマ「キャノンシップ」の展示

トーゴ

小さな円形トランポリンにメダルを落としバウンドさせてパイプホールに入れていく「**ジャンピングセブンホール**」、スマートボールタイプでＬＥＤスロットのチャンスもある「**スマボ**」を披露。いずれも〝新コンセプトシングルメダル機〟シリーズで、払い出しメダルがボックス上部のガラス面を滑り落ちてくるという新機構を採用したもの（二機種とも十一月発売予定で定価四十三万五千円）。

ナムコ

四つの回転数字盤に矢が射られてその数字により宝くじ、ゴルフ、旅客機飛行など六つのゲームを進めていく五人用「**メダル遊戯六番勝負**」（仮称、十一月発売予定）、ＴＶ画面で跳び箱からピラミッドまで飛び越えるタイミングゲーム「**とびこせ！ジャンプマン**」、液晶画面でのミニゲームもある一人用プッシャー機「**ガンバレットフィーバー**」（いずれも十一月発売予定）を発表。

また画面周囲にスケルトン素材を使ったタクミコーポレーション製「**クラッシャーマコちゃん**」と「**シャッフル学園**」を参考出品した。

富士電子工業

盤面上部からボールをボタンで落とし、下部の数字ポケットに入れながらビンゴを完成させる「**ビンゴキッズ**」（十一月発売予定）を披露した。

このほか四人用ＳＣ向け「それいけおうまさん」もアピールした。

船井ヒューコム

一人用プッシャーゲーム機で、フィールド上のマークを通過するとＬＥＤスロットが回りメダル大量落下のチャンスとなる「**トゥルーラブ**」（ＯＰ価格九十四万円）を出品した。

漫充堂

四人用ルーレットゲーム機で、さまざまな動物の親と子の組合わせをＢＥＴし、中央部の親のイラストランプとその外側の子のイラスト円盤が回転、ＬＥＤスロットによるボーナスもある「**ドリームラン！**」を参考出品。

またトーゴ製「プッシャーロボ・ピンヘッド」も展示した。

友栄

上部のレールを転がるメダルを盤面に落とし、中央部に三つあるポケットに入れて並べていき縦横斜めに揃えるという昭和技研製「**ブンブンハッチ**」と、同じ内容で絵柄を変えた「**クレイジートークンズ**」の二機種を参考出品した。

（以上のほかの分野については次号に掲載）

左はこまや「コロコロビンゴ」

上の写真はタイトーが参考出品した新タイプ「ロトポリス」

右の写真は富士電子工業の小間で「ビンゴキッズ」などの展示

下の写真はナムコの「メダル遊戯六番勝負」（仮称）で発射した矢がくっついた円盤の数字により６種類のゲームを進めていくもの

上の写真はサミーの子ども向け「ドキドキ金魚すくい」（左）と「お宝ロコモ」（右）

左はトーゴ「ジャンピング７ホール」

San Francisco RUSH 2049™
サンフランシスコラッシュ2049
ベストタイムや走行距離をパスワードでセーブ!
プレイを繰り返すことでシークレットコースやシークレットカーが出現?!
未来の街を痛快ドライヴ!
SAN FRANCISCO RUSH 2049
2049年のサンフランシスコを舞台に大爆走!あちこちに隠された奇想天外なショートカットコースやシークレットコース&シークレットカーが、プレイヤーのハートに直撃します!!
■サイズ:1970mm(全長)×847mm(全幅)×1625mm(奥行)■重量:277kg ※数字はシングル時のものです。
Rush 2049™&© 1996–99 Atari Games Corporation 1999. All rights reserved.
ATARI GAMES

大きな窓と明るい照明で景品を魅せる!
ハチとお花畑が目印の大型プライズマシン!!
上段・下段で別々に難易度と料金を設定可能! サイズや価格の異なる景品を同時にオペレート!!
お花畑だ!! ハチブンブン™
©SNK 1999
◆かわいいハチとお花畑で、女性ユーザーの視線を釘付け!
◆遊び方は簡単、フック式の的にひっかけて景品を落とすだけ!
◆目標ペイアウト率に難易度を調節する自動難易度調整機能搭載!
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:330W
●寸　法:幅1580mm×奥行き1580mm×高さ1985mm
●重　量:295kg
SNK®
株式会社 SNK
本　社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)3311(大代表)
大阪販売 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(6339)5588 FAX.06(6339)3313
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545

INVASION THE ABDUCTORS™
インヴェイジョン
凶悪エイリアン襲来!!
街を守れ!市民を救え!!
白熱のガンシューティング・ゲーム登場!
上空のUFOに市民がさらわれると一大事!
さらわれた市民はエイリアンに改造されてプレイヤーに襲いかかる!!
MIDWAY
INVASION:The abductors™©1998 Midway Games Inc. All Rights Reserved.

フワフワ浮いてるアイス玉を時間内に上手にすくって景品ゲット!!
ドキドキアイス Doki Doki Doki™
集中力と緊張感で楽しさ倍増!
ハラハラドキドキのプライズマシン登場!!
◆宙を漂うアイス玉の動きで、アイキャッチ効果バツグン!
◆すくうアイス玉の数は、プレイヤーがルーレットで決定!
◆オペレートの手間がかからない自動難易度調整機能搭載!
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:310W
●寸　法:幅700mm×奥行き950mm×高さ1950mm
●重　量:110kg
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-6339-5577 FAX.(81)6-6338-7175
※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。
最新情報をインターネット上でご覧ください。
SNK Home Page URL.
http://www.neogeo.co.jp/

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ロンドンとシドニーの「セガワールド」手離す
セガ社、海外での大規模ロケから撤退

海外でのセガ社ATPを代表する、英国ロンドンの「セガワールド・トルカデーロ」とオーストラリアの「セガワールド・シドニー」がセガ社の手から離れた。米国で「ゲームワークス」を展開している合弁会社、セガ・ゲームワークス社への参加は変わりない。

「セガワールド・トルカデーロ」は九六年九月にオープンした大規模ゲーム場で、有名な建物「トロカデーロ」の五フロア(約一万平方㍍)を使用している。入場料を払った上で、さらに利用料を払わねばならないシステムで開始したため不評だったが、九八年から入場無料にしてやや回復しつつあった。

「セガワールド・シドニー」は、日本の商社や豪州の投資会社による合弁会社、セガ・オーストラリア社（セガ社の持株比率八六%）が、シドニーの臨海開発地「ダーリングハーバー」に九七年三月オープンしたもの。二階建て娯楽複合施設の二階部分(約一万平方㍍)を使用している。ここでも当初、入場料と利用料を重ねて支払うシステムを採用して不評だった。

両方とも多額の投資に反して、期待した成果が現われなかっただけでなく、さらに経費がかかるという大きなお荷物になっていた。

まず「セガワールド・シドニー」については今年七月に、セガ・オーストラリア社ごと売却したもようである。売り先や金額などは追って明らかになる予定。運営は継続されるが、セガ社の手から離れることになる。

「セガワールド・トルカデーロ」の経営については九月十二日付で、地元オペレーター会社、ファミリー・レジャー社(ミッチェル・グリーン社長)の手に渡った。セガ社側スタッフは引き上げたが、営業は継続される。

二ヵ所のセガ社ATPは、当初の期待を大きく下回るものとなり、手離すことになった。これらを処分する前に、すでに多額の特別損失を計上しており、処分による売却益などは出ないもよう。なお処分後のロケーション名は、今後変更されると見られている（セガワールドはなくなる）。

米国で「ゲームワークス」を展開している合弁会社、セガ・ゲームワークス社は、ユニバーサルスタジオ社などとセガ社が出資しており、これは変わらない。しかし九七年三月の「ゲームワークス」シアトル店オープン以来、二〇〇二年までに世界中に百ヵ所開設するとした計画にはほど遠く、今年でやっと十数店になったにすぎない。

インディアンカジノで カ州最高裁判決
住民投票の結果を無効に

カリフォルニア州最高裁は八月二十三日、ラスベガスのカジノのような賭博性の強い営業を、先住民族保護のために容認しているインディアンカジノで認めるとした住民投票（提案5）は、同州憲法に違反している—との判決を下した。

住民投票は大きな選挙に伴い実施されるもので、インディアンカジノに関する提案は、九八年十一月の住民投票で六三%の賛成を得て承認された。

しかし、ネバダ州のカジノ業者の存続を脅かすこの承認に対し、訴えが提出され、カリフォルニア州最高裁がこの住民投票を無効としたもの。

インディアンカジノでの強い賭博性を求める人びとは、州憲法の改正を提案し再び住民投票にかける、という活動を始めている。

ベトソン社のシリロ氏が退任
カービー氏が社長に就任

米国のベトソン社と言えば、東海岸と西海岸に十二ヵ所の拠点を持つ最大手のディストリビューター会社で、H・ベティ・インダストリーズ社グループに属するが、大番頭と目されてきたジョー・シリロ氏がこのほど退任して、注目されている。

ジョー・シリロ氏はニュージャージー州カールスタットのベトソン・エンタープライゼス社(ピーター・ベティ会長)に三十年以上勤め、近年は社長だった。

後任には同グループのニューイングランド・コインオプ・ディストリビューティング社（NECO、マサチューセッツ州ノーウッド）のリック・カービー副社長で、ノーウッドにとどまったままベトソン・エンタプライゼス社の社長を兼務する。

またボブ・ボールズ販売担当副社長が執行副社長（EVP）に昇格した。これらは六月一日付の異動となっている。

九月に入ってさらに異動があり、H・ベティ・インダストリーズ社の社長兼COO/CFOにロバート・ガシュイン氏が任命され、秘書のスチーブン・ベティ氏が会計を兼務することになった。

ジョー・シリロ氏は米国でも有数のらつ腕ビジネスマンだっただけに、シリロ氏退任の後遺症は大きいと見られている。

アタリ社旧スタッフが新たに2社設立
ワットエバーゲームズ社など

米国アタリゲームズ社の販売部門を、親会社のミッドウェー社が統合したため、アタリゲームズ社の旧販売スタッフの多くが解雇されたが、その退職者による会社が二つ発足した。

新会社のワットエバーゲームズ社は、法律顧問だったバリー・ケーン氏と、「フープ・イット・アップ」を開発したフレッド・ミラー氏が設立した。最初の製品は、リデムプションゲーム機「ライトフューリー」となる。

もうひとつの新会社、シャーリーセールズ社はアタリゲームズ社で二十六年間販売業務に携わってきたエレーヌ・シャーリーさんが設立した。ワットエバー社などの製品を扱っていく。

ミッドウェー社のほうでも、TVゲーム「モータルコンバット」開発に携わってきたジョン・トビアス氏ら三人のスタッフが七月末に退職した。最新作「MK・スペシャルフォース」の開発で話が合わなかったためとされている。

業務用「ナオミ」で年間30タイトル
セガ社大川会長が米国講演

米国のセガ・エンタープライゼスUSA社(サンフランシスコ、アラン・ストーン社長)は七月二十九日、ナパバレーのシルベラード・カントリークラブで、業務用AM機のディストリビューター会合を開き、CSKとセガ社の会長を兼務する大川功氏が、セガ社に対する業者の不安を払拭する講演を行なった。

大川会長は、「セガ社はドリームキャスト(DC)を中心にインターネット接続だけに焦点を当てており、業務用AM機業界から去るのではないか、というのを聞くが、答えはノーだ。まったく反対である」と語った。

大川氏によると、セガ社の本業はアーケードであるが、業務用と家庭用ビジネスはネットワークを通じて互いに融合し、新たなエンタテイメントを作り出す。この観点から、家庭での情報端末となる「DC」を柱のひとつとしているのだと説明している。「DC」をもとにした業務用システム基板「ナオミ」では今後一年間に三十タイトルのゲームが出荷されるし、業務用部門は今後も重要としている。

「DC」を柱とするセガ社のこの動きは、セガ社にとって「セガ・コム」として米国で株式を上場するという目標に向けての再出発とのこと。

International Trade Show

Preview 2000 (London, UK)	Oct. 6-7
Enada'99 (Rome, Italy)	Oct. 14-17
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Nov. 3-5
Australia's Amusement Expo (Brisbane, Australia)	Nov. 11-13
IAAPA'99 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 17-20
Forainexpo'99 (Paris, France)	Dec. 7-9
Leisure India (Bombay, India)	Dec. 8-10
Elex'99 (Moscow, Russia)	Dec. 12-14
Amuse World'99 (Seoul, Korea)	Dec. 13-16
2000	
IMA'00 (Nuremberg, Germany)	Jan. 19-21
Interschau'00 (Bremen, Germany)	Jan. 22-25
ATEI'00 (London, UK)	Jan. 25-27
AOU Expo'00 (Chiba, Japan)	Feb. 25-26
Enada Spring'00 (Rimini, Italy)	Mar. 9-12
India Amusement Expo'00 (New Delhi, India)	Mar. 15-17
ASI 2000 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
TiLE'00 (London,UK)	May. 9-11
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May. 11-13
Asian Amusement Expo'00 (Hong Kong)	Jul. 12-14

豪州OP協会 SA州協会合流
全国協会のAALARAに

オーストラリアのAM機オペレーター協会は、各州の協会連合会であるAMOA(ナショナル・アミューズメントマシン・オペレーターズ・オブ・オーストラリア)と、単一の全国協会であるAALARA(オーストラリアン・アミューズメント・レジャー&リクレーション・アソシエーション)があるが、七月十二日付でサウスオーストラリア州協会のAMOA(SA)がAALARAに合流することになった。

両協会が合意したもので、AMOA(SA)の会員は自動的にAALARAの会員として扱われることになる。サウスオーストラリア州協会は、州協会では最大とされるだけに、他の州協会に与える影響は大きいとされている。

オーストラリアの業務用AM機業界は、ここ数年縮小傾向にあるが、今年は回復しつつあるとも言われている。

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス
9月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	8.67
2	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	8.00
3	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（インクレディブル・テクノロジー）	7.96
4	ゾンビリベンジ（セガ社）	7.89
5	NBAショータイム（ミッドウェー）	7.77
6	ウォー・ファイナルアサルト（アタリゲームズ）	7.56
7	サイト4（アタリゲームズ）	7.27
8	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.24
9	ガントレット・レジェンド（アタリゲームズ）	7.24
10	トータルバイス（コナミ）	7.20
11	エリア51（アタリゲームズ）	7.13
12	カーニビル（ミッドウェー）	7.07
13	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	6.89
14	ブリッツ99（ミッドウェー）	6.88
15	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	6.86

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	8.86
2	クレージータクシー（セガ社）	8.83
3	タイムクライシス　Ⅱ（ナムコ）	8.79
4	スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	8.67
5	ハイドロサンダー（ミッドウェー）	8.62
6	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	8.12
7	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	8.04
8	ロードバーナー（アタリゲームズ）	8.00
9	サンフランシスコ・ラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	7.76
10	トップスケーター（セガ社）	7.72
11	LAマシンガンズ（セガ社）	7.67
12	カリフォルニアスピード（アタリゲームズ）	7.55
13	クルージンUSA（ミッドウェー）	7.44
14	オフロードチャレンジ（ミッドウェー）	7.41
15	ハーレーダビッドソン（セガ社）	7.33

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント（ナムコ）	8.30
2	ゴールデンティー99（インクレディブル・テクノロジー）	7.79
3	ストリートファイター3・サードストライク（カプコン）	7.43
4	ソウルキャリバー（ナムコ）	7.29
5	ゴールデンティー98（インクレディブル・テクノロジー）	7.18
6	バスタムーブ・アゲイン　EX（タイトー／SNKネオジオ）	7.07
7	ダイナマイトコップ（セガ社）	7.00
7	キング・オブ・ファイターズ99（SNKネオジオ）	7.00
7	ゼロガンナー（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.00
10	バスタムーブ・アゲイン〔パズルボブル　2〕（タイトー）	6.83
11	ストライカーズ1945　パートⅡ（彩京／ワールドワイドビデオ）	6.78
12	メタルスラッグ　X（SNKネオジオ）	6.77
13	テッケン〔鉄拳〕3（ナムコ）	6.76
14	ポリストレーナー（P&Pマーケティング）	6.75
15	ワールドクラスボウリング（インクレディブル・テクノロジー）	6.72
16	ゴールデンティー97（インクレディブル・テクノロジー）	6.68
17	マーヴルvsカプコン（カプコン）	6.67
18	メタルスラッグ　2（SNKネオジオ）	6.60
19	ホストインベーダーズ（ICE）	6.57
20	ポイントブランク　2〔ガンバァール〕（ナムコ）	6.45

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	サウスパーク（セガピンボール）	8.44
2	モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	7.48
3	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.43
4	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.39
5	リベンジ・フロム・マーズ（バリー）	7.30
6	アダムスファミリー（バリー）	7.16
7	スケアドスティフ（バリー）	6.96

©1999 Replay Magazine 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ニンテンドウ・スペースワールド

「64DD」用ソフト披露

3日間、フリー入場で約17万人が来場

任天堂㈱の家庭用TVゲーム機向けの最新ソフトなどを一般に紹介する「ニンテンドウ・スペースワールド99」が八月二十七～二十九日、幕張メッセ新館で開催され、「64DD」用ゲームソフトも披露された。

九七年十一月以来一年九ヵ月ぶりの開催となるこの催しは、これまで初回のみバイヤーズデーだったが三日間ともユーザーズデーとして、一般に無料で公開された。夏休み期間中でもあり、三日間で約十七万人が入場した。任天堂では別途、招待券を関係者に配付している。

任天堂とリクルートの合弁会社は、㈱ランドネットディディとして設立され、ネットワークサービス名も「ランドネット」となっていることが披露された。ランドネットディディは、「ニンテンドウ64」（N64）専用のディスクドライブ「64DD」を使うネットワークサービス「ランドネット」を十二月一日に開始する。

「64DD」用ゲームソフトとして、「巨人のドシン」、「シムシティ64」、「FゼロX・エキスパンションセット」、「タレントスタジオ」など開発中の八タイトルが紹介された。さらに十タイトルを予定している（開発は任天堂とセタなど）。「64DD」用ゲームソフトは、データなどを通信で追加できるという特徴がある。

「64DD」と専用ゲームソフトの価格などは未定。また「ランドネット」サービスや会員募集の方法なども未発表。なお今回の催しでは、データを「ゲームボーイ」（GB）に転送する、「64DD」と「GB」の接続ソフト「DT」（仮称）が参考出品された。

「64DD」を紹介するコーナーのほか「N64」用、「GB」用などのコーナーも設けられた。N64体験コーナーでは「ゼルダの伝説・外伝」（仮称）など新作四十二タイトルが紹介された。任天堂のほか、カプコンやサミーなどサードパーティー十三社によるもので、海外六社のソフトも参考出品された。

GB体験コーナーではカプコン、コナミ、タイトーなどのサードパーティー開発品を含む三十二タイトルが披露された。GB用「ポケットモンスター」の最新作を紹介するポケモン金・銀コーナーには、会場全体の二五%のスペースがあてられ、約三百台の「GB」が設置された。「ポケモン」人気はいぜん強く、最新作発売が再三にわたり延期されたこともあって、最も注目された。会場では「ミュウ」プレゼントコーナーなども設けられた。

ニンテンドウ・スペースワールドで、「64DD」コーナー（下）など

ソニー・アーバンで

メディアージュ

複合娯楽施設を4月開業

ソニー㈱（本社東京、出井伸之社長）は九月九日、東京・台場に映画館を中心にした複合娯楽施設「メディアージュ」を二〇〇〇年四月にオープンすると発表した。その運営子会社として五月二十日にソニー・アーバンエンタテインメント㈱（本社東京都品川区北品川、大沢知之社長）を設立している。

「メディアージュ」は台場に建設中の「アクアシティお台場」の約三分の一の面積（約二万七千平方㍍）をソニーが借り受け、それをソニーグループとテナントに貸すもので、全体のプロデュース、企画運営は運営子会社が担当する。

「メディアージュ」のメイン施設は、十三スクリーンの複合映画館で、計三千百席ある。ソニーの最新の映像音響技術を導入したものとなる。

これを中心に、①仕掛けに満ちた「ワイルドシングス」、異次元の世界を冒険するゲームゾーン「エアタイトガレージ」などのアトラクション、②各種パフォーマンによる「ひとラクション」、③レストラン／カフェ、④リテイル（物販店）／サービス、が加わる。

アトラクションでは、ナムコ、ソニー・アーバンエンタテインメント、日本コカコーラ、ボックスコーポレーションがテナントとして参加する。

アトラクションへの入場や施設内の支払いには、ソニー開発の非接触ICカードを採用するほか、映画館の指定席予約でもインターネットを利用する。ソニーでは「メディアージュ」を、都市型エンタテイメント施設と説明しており、百四十億円を投資、年間利用者二千万人を見込んでいる。

ネオジオポケットカラー

小型化し新価格

23%値下げの6800円

㈱SNK（本社大阪府吹田市、高堂良彦社長）はハンドヘルド型TVゲーム機「ネオジオポケットカラー」の新タイプを十月二十一日に出荷することを明らかにした。本体をダウンサイズするとともに、価格も下げるが機能はすべて従来品と同じで、新タイプに移行することになる。

新タイプの「ネオジオポケットカラー」では本体サイズが、百二十六ミリ×七十四ミリ×三十ミリ（これまでは百三十ミリ×八十ミリ×三十ミリ）とスリムになり、電池を含まない本体重量も百二十五グラム（百四十五グラム）と軽くなった。

また本体カラーは新しくパールブルーなど五色を加えた八色から選べる。

本体価格はこれまでの八千九百円から二三%値下げして六千八百円とすることになった。

新タイプ出荷に伴い、十月二十一日には「SNK VSカプコン激突カードファイターズ」、「ビーストバスターズ」など新作七タイトルが同時に出荷される。

ネオジオポケットカラーの新型(右)

サクノス初の「クーデルカ」

SNKと家庭用開発子会社のサクノスは八月二十七日、東京、臨海副都心の「ゼップ東京」で、PS用ゲームソフト「クーデルカ」、ネオジオポケットカラー用ゲームソフト「SNK VSカプコン激突カードファイターズ」の制作発表会を催した。流通関係者など千八百人が集まった。

「クーデルカ」についてはサクノスの菊田裕樹社長らが説明。菊田氏はスクウェアを退社後、サクノスを設立、今回はその第一作となる。CG画像を使った本格的RPGで、十月二十八日発売予定。

SNKのPS用「甦りし蒼紅の刃」も紹介された。

サクノス「クーデルカ」の発表会で、制作の苦労を語る開発者たち

富士急ハイランドで

最大級のホラー

アトラクションを増設

富士急ハイランド（山梨県富士吉田市、富士急行㈱運営）は、大規模ホラーハウス「戦慄の閉鎖病棟」、絶叫マシン「パニックロック」の二種類のアトラクションを新設、また園内「トーマスランド」を拡張リニューアルし、いずれも七月十八日営業を開始した。これらを合わせた総投資額は十二億円で、すべて同園の買い取りで直営となっている。

「戦慄の閉鎖病棟」は以前は宿泊施設だった四階建ての古い建物を改装したオリジナルのウォークスルー型ホラーハウスで、延べ床面積四千三百五十平方㍍、歩行距離五百㍍という大規模なもの（歩行距離世界最長のホラーハウスとしてギネスブックに申請中）。内部には死体の人形や人体解剖シーンなどがある。所要時間約三十分。利用料金五百円。総工費三億円。

「パニックロック」はオランダのベコマ社製でサノヤス・ヒシノ明昌を通じて導入したもので、時計をモチーフにしたデザイン。支柱の両サイドに設けた約二十㍍のアーム先端に、それぞれサスペンディッド式の二人用座席が八つ取り付けられている。アームが振り子運動を始め、次第に大きく振られて垂直回転し座席が宙返りする。回転最高時速五十キロ㍍。最高部の高さ約二十二㍍。定員三十二名。所要時間三分五十秒。利用料金五百円。総工費五億円。

「トーマスランド」のリニューアルは、エリアを四千五百平方㍍拡張し遊園施設や迷路施設などを新設したもので、エリア総面積が一万三千五百平方㍍となった。総工費四億円。

うち遊園施設は二機種で、定員十八名の電車型ライドがフライングカーペットのように回転する「いたずらクランキー」（高さ五・三㍍、所要時間二分三十秒、利用料金二百円）と、四人乗りボートが全長百三十㍍の水路を進む水流ライド「うきうきクルーズ」（利用料金二百円）。いずれもサノヤス・ヒシノ明昌製。

このほか〝トーマス〟キャラを配置した子ども向け迷路施設「トーマスメイズ」や水遊び用の池、アスレチック広場（いずれも無料）、フードトラック「カインドリー婦人のキッチン」などが設置された。

世界最大のホラーハウス「戦慄の閉鎖病棟」の入口付近

話題のマシン

セガ社から「ジャンボ！サファリ」

走行し動物捕獲

「スーチーパイⅢ」と「パズルショック」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、CGドライブアクションゲーム機「ジャンボ！サファリ」（DX）が九月下旬、ジャレコ開発CG麻雀ゲーム「アイドル雀士・スーチーパイⅢ」が九月二十四日、それぞれ発売となった。またアーケードゲーム機「パズルショック」が、八月下旬発売された。

「ジャンボ！サファリ」はアフリカの動物レンジャーとなってジープに乗り、広大な大地を全方向へ自在に走行しながら動物を見つけて捕獲するというゲーム。ハンドルとアクセル、ブレーキとともに、右側のレバーを前へ倒してロープとネットを飛ばし、後ろへ倒して引っ張るという操作を行なう。

ジャンボ！サファリ（DX）

プレイヤーキャラを四人から選択。また操作指示が出るビギナーモード（二ステージ）、起伏が激しい大地を走るエキスパートモード（四ステージ）のいずれかを選ぶ。

レーダー表示で動物のいる方向へジープを走らせ、遠方にいる動物にある程度近づき、照準を合わせてまずロープを飛ばして引っかけて動物を引き寄せながら、次にネットを飛ばしてかぶせると捕獲成功。捕獲後は動物を再び自然に戻す。

動物はゾウ、ライオン、キリンなどのほか珍獣や絶滅寸前のものまで計二十八種類。最初に指示された動物をタイマー内に捕獲できればタイマーが追加され、次の動物捕獲へと進む。ジープはハンドルをまっすぐにしてアクセルを二回踏むとダッシュ、ハンドルを回してアクセルをオフからオンにするとドリフト走行ができる。

「ナオミ」基板使用。50インチプロジェクター式DX型でOP価格百五十八万円。

アイドル雀士・スーチーパイⅢ

「アイドル雀士・スーチーパイⅢ」は、グラフィックをCG化し女の子キャラ三人を加えるなどバージョンアップしたもので、「ナオミ」基板対応。二つの基板を使っての通信対戦モードもある。

キャラは計七人になり、選んだキャラを相手に麻雀して勝てば、そのキャラの脱衣シーン（各キャラに二パターン用意）を見ることができる。エンディングシーンもキャラによって異なる。

一人用の場合は七ステージ構成だが、一定条件をクリアしないと六ステージでゲーム終了。またカードをめくって同じ絵柄を揃えるイベントでいかさまアイテムやゲームを有利に運ぶアイテム（キャラにより違う）を入手できる。二人対戦プレイではアイテムはなく、三回勝負で持ち点の高い方が勝ちとなり、脱衣の絵を見ることができる。同点の場合は延長戦となる。

「ナオミ」用ROM基板キット販売でOP価格十六万八千円。

「パズルショック」はさまざまな形の大きなブロックを盤面の同じ形の窪みにはめ込んでいくゲーム。

前面の格子の間から手を入れ、底に山積みになっているブロックをつかんで同じ形の窪み（計十二ヵ所）にはめ込む。制限時間内に全部埋めないと、はめ込んだブロックが派手な音とともに全部飛び出す。一回ごとに中央の四つの窪みの形が変わる。全部はめ込むと、最初に三種類から選んだ吊り下げ景品が払い出される。OP価格五十九万八千円。

パズルショック

TV音楽ゲーム

連続演奏を追加

ジャレコ「ロックントレッド2」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、TVリズムアクションゲーム機「ロックントレッド2」が九月中旬発売となった。

これは前作（本紙第594号本欄参照）のバージョンアップ版で、曲数を増やし新モードなどを追加したもの。フットペダルを踏むドラムと、指で左右へ弾くピッキングスイッチでもう一つの楽器（ギター、キーボード、ベースから選択）を同時に演奏するというプレイ方法は前作と同じ。

ロックントレッド 2

追加されたモードは「ライブモード」で、正確にリズムを刻むと上がる一つのテンションメーターが0になるまで続けて最高六曲プレイできるもの。他の従来モードは楽器ごとにメーターがありステージクリア制。

曲は前作の人気曲八曲に安室奈美恵、鈴木あみなど人気アーチストの曲を加え計三十曲に増えた。

完成品OP価格七十九万八千円、改造キット十九万八千円。

話題のマシン

カプコン「CPSⅢ」の格闘ゲーム

敵倒し力を回復

「ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、「CPSⅢ」第六弾となる「ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産」が九月二十八日発売となった。

これは前作の続編となるTV格闘ゲームで、新しいキャラやモード、技を追加しバージョンアップしたもの。八方向レバーと四つのボタンを使う。うち一つのボタンで分身キャラを操作するなど操作方法は前作と同じ。

ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産

キャラは前作では使えなかった〝ヴァニラアイス〟などを含め計十六人に増えた。また新しく「チャレンジモード」が加わった。これは一人用モードで相手を倒しステージをクリアするごとにボーナスゲージが加わるもので、体力またはスーパーコンボのどちらを回復させるかを選べるのが特徴。最後に実力評価もある。

このほか旧キャラも新しい必殺技やコンボを追加し調整した。

ゲームソフト（CD-ROM）含む基板OP価格二十万八千円、ソフトのみは十月中旬発売で十三万八千円。

メカスロット使用プライズ機

12種の大型景品

エイブル「スターライトチャンス」

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、プライズゲーム機「スターライトチャンス」が十月二十日発売となる。

これは同社〝チャンス〟シリーズ七作目となるもので、3リール式メカスロットの結果により景品を払い出すゲーム。大型の景品が使用でき、ボックス内の三段の陳列棚に三つずつ計十二個が、それぞれネオン管装飾付きでディスプレイされており、アイキャッチ効果もある。

スターライトチャンス

回転する三つのリールのうち一つを止めて出た数字が払い出される景品番号となり、残り二つを止めて数字が揃えばその景品が払い出される。

リールには1～12の数字、フリーとなる〝ラッキー〟、リプレイマークの三種類がある。ゲームは三回チャレンジでき、一～二回の数字をホールドすることもできる。リプレイマークが揃えば再ゲームとなる。OP価格八十八万八千円。

コナミのダンスゲーム機

マニア向け1P

「DDRソロベースミックス」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVダンスシミュレーションゲーム機「ダンスダンスレボリューション（DDR）ソロベースミックス」が九月二十日発売となった。

これは「DDR」を一人用にしたものだが、足で踏むフットパネルが上下左右の四方向に、左右の斜め上の二方向を加えマニア向けになった。四台まで通信プレイ可能。

モードはビギナーとエキスパートのほか新モードとして、三曲分リミックスした曲をノンストップで踊り続けるマニア向け〝メガミックス〟モードと、通信プレイ時に対戦または協力プレイで二ステージ踊る〝マルチプレイヤー〟モードが追加された。曲はオリジナル曲も加え計二十二曲収録。

ゲームはレベルゲージ制でパネルの踏み方により増減し、曲終了時に残っていれば次の曲に挑戦。七段階の評価もある。価格百八万円。

DDRソロベースMIX

バンプレストの定置型乗物

運転ゲーム付き

「アンパンマンのゲームライド」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、㈱ホープのOEM生産による定置型乗物機「アンパンマンのゲームライド」が十月発売となる。

これはフロント部にキャラ人形を配した自動車で、内部に本格的なメカドライブゲームを設置したもの。二人乗り。

ゲームはハンドルで自動車を左右へ動かしベルトコンベア式のコース上にあるマーカーを通過し電光レベル表示を上げていくもの。途中で動く敵キャラが邪魔をする。最後に三段階評価があり、キャラカードを払い出す。OP価格百十万円。

アンパンマンのゲームライド

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	2	バーチャストライカー　2　バージョン2000（セガ社ＮＡＯＭＩ） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.76
❷	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '99 (SNK)	6.67
3	1	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	6.52
❹	6	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.73
5	4	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	5.69
6	5	バーチャストライカー　2　バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	5.67
7	7	スーパーワールドスタジアム　99（ナムコ） Super World Stadium 99 (Namco)	5.16
❽	12	対戦ホットギミック　快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo)	5.08
9	9	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	5.00
❿	11	スーパーパズルボブル（タイトーＧネット） Super Puzzle Bobble (Taito)	4.94
⓫	14	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.88
⓬	13	パズループ（ミッチェル） Puzz Loop (Mitchell)	4.80
⓭	20	ストリートファイター　ＥＸ２プラス（カプコン） Street Fighter EX2 Plus (Capcom)	4.76
14	8	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	4.73
⓯	－	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	4.67
16	10	ストリートファイター　ＺＥＲＯ　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	4.60
17	15	ジャイアントグラム全日本プロレス　2（セガ社ＮＡＯＭＩ） Giant Gram (Sega)	4.48
⓲	22	ファイナルロマンス　Ｒ（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.44
⓳	27	メタルスラッグ　Ｘ（ＳＮＫネオジオ） Metal Slug X (SNK)	4.43
20	16	ギャロップレーサー　3（テクモ） Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.41
㉑	25	テトリス・ザ・グランドマスター（アリカ／カプコン） Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)	4.33
㉒	24	ジョジョの奇妙な冒険（カプコン） Jo Jo's Venture (Capcom)	4.27
23	23	子育てクイズマイエンジェル　3（ナムコ） Quiz My Angel 3*(Namco)	4.24
㉔	－	スパイクアウト・ファイナルエディション（セガ社） Spike Out Final Edition (Sega)	4.23
㉕	－	ギャルズパニック　Ｓ２（カネコ） Gals Panic S2 (Kaneko)	4.11

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	サイレントスコープ（コナミ） Silent Scope (Konami)	8.23
2	2	ドラムマニア（コナミ） Drum Mania (Konami)	7.94
3	3	ギターフリークス・セカンドミックス（コナミ） Guitar Freaks 2nd Mix (Konami)	7.40
❹	－	ダンスダンスレボリューション・セカンドミックス（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 2nd Mix (Konami)	7.14
5	4	ロックントレッド（ジャレコ） Rock'n Tread (Jaleco)	6.77
❻	7	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	6.76
7	6	ギタージャム（ナムコ） Guitar Jam (Namco)	6.74
❽	9	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（ＤＸ／ＵＰ）(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.35
❾	10	ビートマニアコンプリートミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix (Konami)	6.23
10	8	タイムクライシス　2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.22
⓫	12	ビートマニア・フォースミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] 4th Mix (Konami)	5.94
⓬	14	レースオン！（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Race On ! (SD/DX) (Namco)	5.73
13	13	エアラインパイロッツ（ＳＤ／ＤＸ）(セガ社) Airline Pilots (SD/DX) (Sega)	5.50
⓮	17	セガラリー2（ＤＸ／２Ｐ）（セガ社） Sega Rally 2 (DX/2P) (Sega)	4.38
⓯	18	バーチャファイター　３ｔｂ（セガ社） Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	4.29
16	16	ガンバァール（ナムコ） Point Blank 2 (Namco)	4.09
⓱	21	バーチャコップ　2　（ＤＸ／Ｓ）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S)(Sega)	4.02
⓲	20	電車でＧＯ！　2高速編　3000番台（タイトー） Go By Train 2-3000 (Taito)	4.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	3	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.35
2	2	透明マジック（オムロン） Transparent Magic (Omron)	6.88
3	1	エル（メイクソフトウェア） el. (Make Software)	6.63
4	4	デカプリ（アイエムエス） Deka-Pri (IMS)	6.22
5	5	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	6.11
❻	7	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	5.69
❼	8	なんでもシール委員会（ジャレコ） Sticker Magic (Jaleco)	4.71

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.344

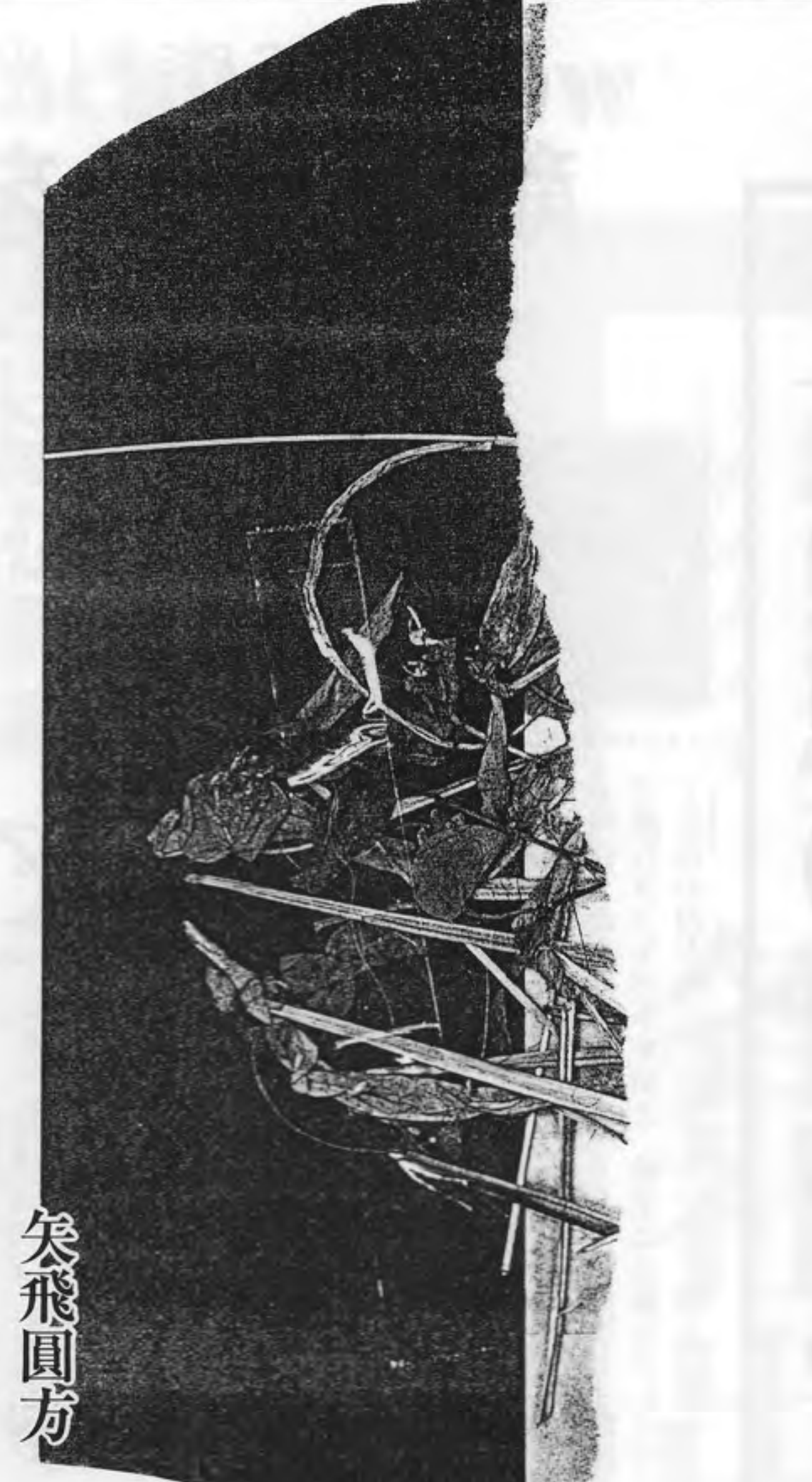
風の音〈8〉

矢飛圓方

それにしても汗牛充棟の太宰治論が長部さんもいうように

――気が遠くなるほどの量にのぼっており、とりわけ先駆者の方々の長年にわたる周到な調査は、精密さと詳細さをきわめている――

長部さん自身もすでに太宰については『神話世界の太宰治』を著している。

そういう状況の中でも多分長部さんがどうしても伝えたいと感じたメッセージがこの『辻音楽師の唄』にはこめられている。

『神話世界の太宰治』の場合にはどうだったのかなとおもうけど、『辻音楽師の唄』を書きはじめる前の作業としては、長部さん用の自前の太宰治年表がつくられたのは当然でしょう。それが長部さんの頭脳の中でおこなわれたのかあるいは別にメモがとられたのかは分らないけど、というのは『辻音楽師の唄』の記述で時々気がつくのは何月何日何時ということはきちっと書かれているけど、何年というのがけっこうとんでしまっているんだね。

私がおもうには長部さんの脳内ではそういうことが何度も刷りこみが行われていて、長部さんにとってはごく自明なことになっているから何年という記述がなされていないのではないかと。

ぼくは年表どころか、かつて荒正人が夏目漱石について日記体の著述をしたことがあるが、まさに荒正人の漱石のように長部日出雄記の太宰の日記が出来あがっていたのではないかとおもいます。日記だから、けっこう何年というのがとんでしまうんだね。

そういう作業の中で太宰の面白さの源泉である語り口、文体の秘密が把握されてゆく。

この間見たばかりだけど伝記について、リットン・ストレイチーの『てのひらの肖像画』はよかったね。向井敏の紹介によると、

『名士小伝』のジョン・オーブリーは「生まれながらの無茶苦茶人間」で「疲れを知らぬ好奇心」の持ち主、「最後まで大ざっぱで、きちょうめんで、怠惰で、多忙」だったが、その性格のままに動きまわるうちに、「わずかな伝記的断片を黄金の命に変える」すべを会得した。

『サミュエル・ジョンソン伝』のジェイムズ・ボズウェルは「怠け者、好色漢、大酒飲み、そして紳士気取りのスノッブ」「人生に対して飽くなき欲望をもち、あまりの激しさに最後は自分も破壊してしまう」この男は、その情熱があったからこそ文明史上最も輝かしい成功をおさめた。

『ローマ帝国衰亡史』のエドワード・ギボンは「学問も放蕩も、勤勉も怠惰も、愛情も懐疑心も、すべてが適切なバランスを保っていた」そのバランスの均衡感覚から生ずる「秩序」の精神がローマ一千年の混沌の上に秩序という奇蹟を打ち建てている。

長部さんの場合にもいろいろとあげることができるけど「疲れを知らぬ好奇心」これは間違いなく衆目の一致するところでしょう。

あえていわせて頂ければ「わずかな伝記的断片を黄金の命に変える」実生活で太宰治を兄弟にもつことを想像すれば、そういう人の伝記を書くということ、読めるように書くということはなかなかのことではないのでしょうか、芸妓紅子の話にしても紅子の立場への考慮は別にして太宰の立場からさらりと仕上げてある。俺は前に紅子の立場からの話を見て、太宰治についての実にざらついた読後感が残ったことがあったよ。耐まらないよね紅子にしてみれば。もっとも伝記ということになれば紅子だけではなくて全ての関係者についてそういえることかもしれない。

「人生に対して飽くなき欲望をもつ」ジェイムズ・ボズウェルはその情熱で成功もするが同時に自分も破壊した。長部さんは『振り子』によって滾る情熱で自分を破壊することはなく、同時にエドワード・ギボンのように「すべてが適切なバランスを保ち」また秩序を志向している。

したがって『辻音楽師の唄』がもたらす印象は鮮烈である。

感情が真率であるというのが太宰にも長部さんにも共通しているしね。

『辻音楽師の唄』の系譜は、叔母の添い寝の旋律と韻律を帯びた昔噺から弘前高校時代の義太夫の稽古へと続く。

一方で長部さんは太宰の独特の調子の響きのよい語り口の源泉を更に遡って説明しておく。

――まだ文字が大衆のものとなる以前は、気が遠くなるくらい長い歳月にわたって、口で語られて聞く者の耳に伝わる神話、伝説、説話、昔噺、さらには平曲、浄瑠璃、説経、祭文などの語り物にまでひろがる口承文芸が数多くの享受者を楽しませ、感動させ、涙を流させて、カタルシスを味わわせてきた――

そういう流れが義太夫を通過して修治のなかへ浸透してきたというのである。

ぼくは晩年の石上玄一郎が成蹊女子短大で教えていたころ、よく阪急電車の中で見かけたことがあるので懐しいおもいで読んだのだが、またついでにいっておくと石上玄一郎も「太宰治論」をものしているが、あれは太宰の話というよりも石上自身の話が圧倒的に多いという、ちょっと変ったものだったね。それほど石上は自分への興味がつよい人であったのかもしれない。

多分その著書の中から長部さんはやはり『辻音楽師の唄』への確証のひとつとして引いてきている。

――彼の文章はまたなかなか耳あたりがよくできていて、音読する分には少しも抵抗を感じさせない。彼はそれがすこぶる得意らしく抑揚をつけてうたうように読んで行く――

このあたりの音のことになると、長部さんの津軽生れ津軽育ちが羨ましいな。こう書いてあるだけで長部さんには太宰が読んでいる際の津軽弁独特のイントネーションやアクセントがまさに手に取るように細かなところまで分るとおもうけど、私にはとにかく、太宰の文の調子の響きはよかったという抽象的な概念でしか捕えることができない。

英文版業界ニュース

Fewer PC Board Games At JAMMA

With arcade operation income dropping for three years in a row and sales of coin-op amusement games and rides in a slump, the Amusement Machine (AM) Show '99 was held on September 9~12, at the Tokyo Big Sight by JAMMA and JAPEA. With the Fuei Law situation the same as before and JAMMA's weak leadership, the show turned out to be organizationally inept, as shown by the admittance of exhibits clearly contravening JAMMA's own rules.

Among the exhibits at the AM Show, the number of PC board type videos decreased sharply. However, in the dedicated videos category, Namco and Sega exhibited a variety of product and Konami further expanded its music video game series. With the end of the photo sticker machines boom, almost no new machines were unveiled. As for prizes for crane games, etc., the manufacturers are still continuing to develop new character goods. In the kiddie ride segment, only those rides based on famous characters had any degree of popularity.

New PC board-type games were as follows: Banpresto's puzzle video "Gun Pey", Capcom's fighting video "Spawn" (Naomi board), "Strider 2" (PS board), Eighting's "Great Magic Operation" (CPIII System), Jaleco's "Idol Mahjong III" (Naomi), Kaneko's "Panic Street", Namco's puzzle video "Mr. Driller", Psikyo's shooting 'Strikers 1999", "Mahjong Hot Gimmick 3", Sammy's shooting video "Air Blade", Sega's "Sega Tetris", "Toy Fighter", "Dynamite Baseball 99", "Puyo Puro Da!" (all Naomi), SNK's "Prehistoric Isle 2" (NEO·GEO), Taito's puzzle video "Flip Maze", "Mahjong King" (GNet System), and Tecmo's "Dead or Alive 2" (Naomi).

New dedicated videos were as follows: Atari Game/SNK's "San Francisco Rush 2049", "Invasion", Namco's "Crisis Zone", "World Kicks", Sega's "Jambo Safari", "Out Trigger", "Typing of the Dead", "Emergency Call Ambulance", "Derby Owners Club", "F355 Challenge", and Taito's "Power Excavator".

Music videos include Jaleco's "Stepping Stage 2 Supreme", "Rock'n Tread 2", "Starmaker", Konami's "DDR 3rd Mix", "Beatmania 5th Mix", "Pop'n Stage", "Keyboard Mania", Namco's "Um Jammer Lammy", "Million Hits", Sega's "Samba de Amigo".

SCE To Ship "PS2" In March

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, announced on September 13 that it will ship the 128-bit home video console "Play Station 2" (PS2) on March 4, 2000 in Japan at the price of ¥39,800. It will be shipped in Southeast Asia in the summer of 2000, and in North America and Europe in the fall of 2000. For the domestic shipment of "PS2", SCE will prepare one million sets so as to be able to match the expected high demand.

The "PS2" contains the 128-bit CPU "Emotion Engine" developed jointly by SCE and Toshiba, the CG chip "Graphic Synthesizer" developed by SCE, and an "I/O Processor" developed jointly by SCE and LSI Logic. The "PS2" is equipped with the CD drive for using game software for the "Play Station", as well as the main DVD drive. With the DVD drive, game software for the "PS2" or movie DVD is used.

Game software development agreements for the "PS2" have already been entered into by SCE with 89 companies in Japan, 46 companies in North America, and 62 companies in Europe. The names of 84 titles already under development were released. These included Namco's "Tekken Tag Tournament" and Capcom's "Street Fighter EX3".

SCE also announced 45 tool and middleware licensees for supporting the game software development by third parties. Incidentally, tools developed for the "PS2" will be shipped soon to those manufacturers.

SCE also announced that it will start a network service using the "PS2" in 2001. According to the plan, by linking the "PS2" through the CATV net, players can secure multi mega byte content. The company explains that users will be able to download movies as well as video games.

Konami Revises Forecast Up

Konami Co., Ltd., Tokyo, revised its mid-term and fiscal year results upwards on September 13. The post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September was ¥65,000 million (vs. ¥50,500 million in the previous forecast in May) and net income was ¥10,500 million (vs. ¥3,000 million in the previous forecast).

A post-revision forecast of non-consolidated revenue for the fiscal year to end March 2000 was ¥120,000 million (vs. ¥101,000 million in the previous forecast in May) and net income was ¥13,500 million (vs. ¥6,000 million in the previous forecast). A post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year was ¥140,000 million (vs. ¥120,000 million in the previous forecast) and final net income was ¥16,000 million (vs. ¥7,000 million in the previous forecast).

According to Konami, home video sales grew more favorably than expected, while, in the coin-op video category, music simulation videos made a hit in Japan, and overseas (particularly in Europe) "Silent Scope" gained popularity. Therefore, the revenue is going to increase more than expected. Also, with the offering of stocks of its subsidiary Konami Computer Entertainment Osaka for public subscription, Konami will include ¥7,500 million in profit on stock sales as a special profit. On the other hand, approximately ¥2,900 million in loss on real estate sales occurs.

Taito Revises Forecast Down

Taito Corp., Tokyo, revised downward its forecast of mid-term and fiscal year results on September 21. The post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September was ¥31,000 million (vs. ¥34,800 million in the previous forecast in May) and net loss was ¥3,500 million (vs. ¥700 million of net income in the previous forecast).

A post-revision forecast of revenue for the fiscal year to end March 2000 was ¥65,000 million (vs. ¥73,000 million in the previous forecast in May) and net loss was ¥3,200million (vs. ¥700 million of net income in the previous forecast).

Those dropping below the initial forecast are home video games and coin-operation at single-site locations, while results in arcade operation which is the company's main business are said to remain firm. However, since the company must include a loss resulting from inventory appraisal amounting to ¥2,000 million in the home karaoke division and ¥700 million in the division of coin-op games such as photo sticker machines, it was forced to record a deficit for the first time in four years.

Tecmo Revises Mid-Term Forecast Down

Tecmo Ltd., Tokyo, revised downward its forecast of mid-term results on August 30. This was due to the following reasons: it cannot ship the coin-op video "Dead or Alive 2" by September as scheduled, and must wait until October; domestic shipments of the home video game "Monster Force 2" were not as high as expected, and the arcade operation income also dropped below the expected level.

A post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September was ¥3,566 million (vs. ¥4,855 million in the previous forecast in May) and net income was ¥110 million (vs. ¥187 million in the previous forecast in May).

Tecmo did not revise the forecast of results for the fiscal year to end March 2000. According to Tecmo, the mid-term shortfall will be covered by the coin-op video "Dead or Alive 2" which is expected to be a hit and the home video "Monster Farm 2" which is expected to sell well in the USA.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/